

**HAPPY COMPUTER  
SPECIAL**

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

**POWER**

Markt & Technik

**PLAY**

AUSGABE

**3**

ISSN 89 55 100 650  
L.N. 8400001 D. 5

**DM 6,50**

# TURNIER DER FUSSBALL- SPIELE

- ★ Welche Software hat den besten Kick?

## SPARSCHWEIN- SCHONER

- ★ Tolle Spiele zu Taschengeld-Preisen

## VIDEO-SPIELE

- ★ 4 Mega-Bit für Sega: Supermodul »Afterburner«
- ★ Bildschirm unter Beschuß: der Nintendo-Zapper
- ★ Sportspiele ganz stark: Die neuen Module im Test

**SUPER-GEWINN:  
RASTAN SPIELAUTOMAT**





# DER KINGSOFT-KNÜLLER FÜR ALLE C-64 BESITZER: SPIELE-DISKETTEN

Natürlich sind auch alle Spiele auf Kassette lieferbar!

SENSATIONELL  
je SPIEL nur DM

**9.95**

unverb.  
Preisempf.



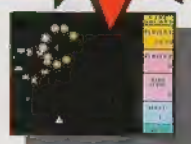
## ABYSS

Vielleicht das schlaueste (aber auch beste) Spiel, das Ihnen je begegnet ist: Bringen Sie „Hustenbonbons“ zu Ihren Zielen, aber hüten Sie sich vor den ruckeligen „Fleshpflern“.



## DEMOLITION CONSTRUCTION SET

Die C-64-Version dieses erfolgreichen Hits bietet einige Besonderheiten: 36 Levels, 6 Schwierigkeitsgrade, 2 Spieler können gleichzeitig spielen, Editor zum Erstellen eigener Levels.



## FIRE GALAXY

Das neueste Weltraum-Aktionspiel von Henrik Wiering. Immer neue Angreifer in immer neuen Formationen erwarten Sie. Hier darf nach Herzenslust geballert werden.



## FORTRESS UNDERGROUND

In einer gigantischen unterirdischen Höhle müssen Sie mit Ihrem Hubschrauber ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich.



## GRANDMASTER

Das legendäre Schachprogramm mit viel Spielkomfort (u.a. 10 Levels, Zugrücknahme, Zugvorschlag, Schachregeln) und der bekannt überragenden Spielstärke.



## JUMP MACHINE

Das angedünnte Kletter- und Springspiel ist das mit dem komfortabelsten Editor überhaup. können Sie sich beliebige eigene Bilder aufbauen und spielen. Ein Superspaß für alle „Jump“-Fans.



## SPACE PILOT COMPENDIUM

Die beiden Super-Hits SPACE PILOT 1 und 2 gibt's jetzt zusammen zum Superpreis! Wer diese beiden Action-Klassiker noch nicht kennt, sollte unbedingt zugehen.



## STEIN DER WEISEN

Spannendes deutsches Grafik-Adventure (Abenteuerspiel mit sehr gutem Parser. Wird es Ihnen gelingen, den „Stein der Weisen“ wiederzufinden?



## ZYRON

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert. Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schichten aufgebaute, intelligente System zu zerstören.

**WANTED**  
DEUTSCH-SUCHT  
**PRO**  
GRAMMIERER  
für fast alle Computer-Typen, die gegen entkalkte Bezahlung Spiele von internationaler Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, senden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE  
MADE IN GERMANY

**KINGSOFT**

Grüner Weg 29 · D-5100 Aachen  
☎ 0241/152051 · Fax 0241/152054

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Graumaport haben keine deutsche Anleitung! Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat ca. 1000 neue Neuerscheinungen für C-64 am besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

**basar**

**Brüdermann**

**diver**

**Horizon**  
**Horizon**  
**Horizon**

**KARSTADT**  
**computer-center**

**TOYS 'R US**  
**RATIO**

**VOBIS**



# Das neue Glück mit alten Spielen

**W**illkommen zur 3. Power Play! Seit der letzten Ausgabe sind acht Wochen vergangen, die uns einen ganz schönen Schwung neuer Computerspiele beschert haben. Ihr wart auch nicht faul und habt fleißig geschrieben – vielen Dank für Eure Post! Wir bemühen uns, jeden Brief zu beantworten und bitten um Geduld, wenn wir dafür mal etwas mehr Zeit brauchen.

Das Titel-Thema in diesem Monat sind Fußball-Simulationen für Computer und Videospiele. Das Ergebnis unseres

**Der Fitneß-Teppich von Bandal eröffnet neue Videospiel-Dimensionen, von denen sich Anstol gerade erholen muß... wie gut, daß ein Betrauer Erste Hilfe leisten kann. Martin joggt bis zum High Score weiter.**



**Unser Mann in Las Vegas: Boris machte die CES unsicher und stöberte dabei viele Trends und Neuheiten auf**

Vergleichstests ist eine kleine Sensation: das mit Abstand älteste Programm hat fünf Jahre auf dem Buckel und deklariert die zum Teil erst vor wenigen Wochen erschienenen Konkurrenten. Dieses Resultat paßt zu einem interessanten Trend: vor ein paar Monaten wurde mit »Arkanoid« das »Breakout«-Spielprinzip wieder ausgebuddelt. Rennspiele sind derzeit wieder in, deren Spielprinzip trotz aufgemotzter Grafik auf solchen Uralt-Spielen wie »Night Driver« basiert. Mit anderen Worten: Die alten Ideen sind doch die besten.

Als ich neulich mal wieder versuchte, in unseren Software-Schränken aufzuräumen, stieß ich auf viele alte Perlen, die man eigentlich immer noch gerne spielt. Da waren einige nostalgische Seufzer fällig und die Erkenntnis, daß sich die Softwarehäuser früher mehr Mühe beim Spielprinzip gegeben haben. Heute setzt man oft nur auf Effekthaschereien oder Lizenzgeschäfte mit großen Namen. Das gilt natürlich nicht für die gesamte Software-Szene; Spiele mit ebenso einfachen wie guten Spielideen wie »Tetris« gibt es zum Glück auch noch.

Eine tolle Idee hatte jedenfalls die japanische Firma Bandal, die eine irre Hardware-Erweiterung für das Nintendo-Vi-

deospiel herausbringt: den Fitneß-Teppich! Einen Test der kessenen Matte findet Ihr im Videospiel-Teil dieser Ausgabe. Während sich das restliche Redaktions-Team auf dem Teppich zu sportlichen Höchstleistungen quälte, düste Boris gen Las Vegas. Hier fand die Winter-CES statt, eine Messe, auf der zahlreiche Software-Anbieter brandneue Computerspiele vorstellten. Sega und Nintendo waren auch mit großen Ständen vertreten.

In Haar bei München war indes auch einiges los: Haar-

scharf vor Redaktionsschluß besuchte uns Roger Swindells von Epyx. In seinem Köfferchen waren viele Spiele-Neuheiten, auf die wir bereits einen ersten Blick werfen durften: Mehr über »Impossible Mission II«, »Street Sports Soccer« und den »Winter Games«-Nachfolger »The Games: Winter Edition« im Aktuell-Teil. Bei den Videospielen haben wir einen echten Knüller für Sega-Fans zu bieten: einen Exklusiv-Test des mit Spannung erwarteten 512-KByte-Moduls »Afterburner«.

Um Euch noch umfassender über die Neuerscheinungen zu informieren, haben wir unseren Computerspiele-Teil um die Rubrik »Kurz-Tests« bereichert. Hier werden weniger wichtige Spiele kurz angesprochen, für die wir sonst keinen Platz in Power Play hätten. Klar, daß Umsetzungen dabei nicht zu kurz kommen.

Bis in vier Wochen wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen und natürlich auch beim Spielen – möget Ihr immer schneller sein als die Aliens...

Euer  
Heinrich Lenhardt



**Roger Swindells von Epyx brachte uns »Impossible Mission II« vorbei**



## Aktuell

Las Vegas - Stadt der Spieler:	8
Ein Bericht von der Winter-CES	15
Kurzmeldungen und Neuheiten	16
Preview: Impossible Mission II	22
Spiele-Hitparaden	23
Neue Spiele-Sammlungen	23

## Turnier der Fußballspiele

Bits, Bytes und Beckenbauer:	24
Großer Fußball-Vergleichstest	

## Billig-Spiele

ATV-Simulator, Motos	84
Beat it, Grand Prix Simulator,	
BMX Kidz	85
Abyss, Crystal Raider, Transmuter	86
Pro Ski Simulator, Mike, Space Ranger	88

## Computerspiele-Tests

Tetris	32
Gauntlet II	33
Gryzor	34
Rastan	35
Psycho Soldier	36
Masters of the Universe	38



«Platoon» - das Spiel zum Film.  
Action, daß der Dschungel wackelt.

Platoon	38
Bravestarr	39
R.I.S.K.	41
Emetic Skimmer	41
Skyfox II	42
Apollo 18	42
Thunder Boy	44
Terramax	44
Out Run	46
Super Hang-On	47
Bangkok Knights	47
Winter Olympiad 88	48
Colossus Mah Jong	50



Farborgten beim Hyperraum-Trip:  
«Captain Blood» ist auf dem ST unterwegs

Die Arche des Captain Blood	68
Not a Penny more, not a Penny less	69
Deflektor	70
2400 A.D.	71
Sherlock	72

## Neue Umsetzungen von Computerspielen

Backlash	72
Enduro Racer	74
Indoor Sports	74
Rampage	75
Sub Battle Simulator	75
Western Games	78
Wizball	78

## Kurz-Tests

Rygar, Flying Shark, Madballs,	
Powerplay, Impact, Phoenix	79
Ultima IV, Garfield	80
Moebius, Inside Outing, Tanglewood,	
IK +, 720 Grad	81

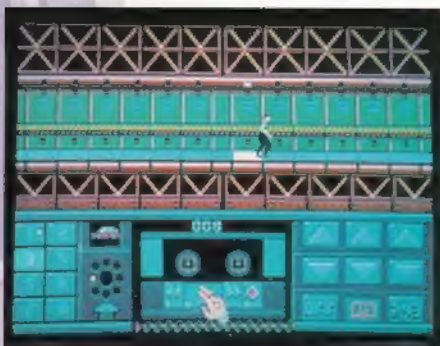
## Videospiele-Tests

Kung Fu Kid	90
Afterburner	91
Fantasy Zone II	92
Great Golf	94
Teddy Boy	94
Great Basketball	96
Alien Syndrome	97



Aliens im Videospiel-Teil bei  
Segas «Alien Syndrome»





Agent 4125 kehrt zurück:  
Ausführliche Informationen über den  
neuen Epyx-Renner »Impossible  
Mission II« im Aktuell-Teil dieser Ausgabe

Slalom	97
Die Muskelkater-Matte	98
Clu Clu Land	100
Pinball	100
Duck Hunt, Gumshoe	101
Lode Runner	102
Real Sports Tennis	102
Midnight Magic	103

## Automatenspiele-Tests

Exzissus	104
R-Type	105
Pac-Mania	106
Oscar	106

## Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Vermeer, Wizball, Gryzor	52
Enduro Racer, Teddy Boy, Space Harrier, Transbot, Fantasy Zone, Alex Kidd	53
Alternate Reality - The Dungeon	54
Stiffly & Co., Trantor, Bubble Bobble, Mermaid Madness	55
Antiraid	56
The Bard's Tale, Mega Apocalypse, Wizball, Delta, Impact, Solomon's Key	58
Galaga, Rygar, Crystal Castles	59
Leser-Fragen	59
The Bard's Tale leicht gemacht (3)	60

## Story

Sensible Software-Spezialisten: Interview mit Jonathan Hare von Sensible Software	64
Atari Games: Von Anfang an (3)	110

## Allgemeines

Einleitung	3
Comic	62
Leserbriefe	66
Wettbewerb: Rastan-Automat zu gewinnen	62
Power Play-Classik: Archon	113
Vorschau	114
Impressum	114



# Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automaten spielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

## Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außer-

dem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielerien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist.

Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automaten spielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

## Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schon demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt					
Boris Schneider					

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker					
Martin Galsch					

Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.

Abschließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor »egn« Neumann gefragt. Nun, es geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im »Nicht-Spiele-Bereich« wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten. Wir haben Gregor jedoch sanft überredet, für die nächste Power Play wieder einige Spiele zu testen. (hl)



# Fasziniere dich in der Spielewelt

## Laß Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieldisketten – und schon kann die Reise losgehen!  
**Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest, Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaklubs und und und...**



**Die 64'er-Spielsammlung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette**

**Die 64'er-Spielsammlung**

Mit den 13 spannenden Spielen, die auf höchster Art und Weise die Fähigkeiten des C64-Spielers auf die Probe stellen, ist die 64'er-Spielsammlung ein unverzichtbares Werk für jeden C64-Spieler. Die Spiele sind in drei Kategorien unterteilt: Action, Adventure und Simulation. Die Action-Spiele sind: **Ballards Entdeckung**, **Ballards Entdeckung 2**, **Ballards Entdeckung 3**, **Ballards Entdeckung 4**, **Ballards Entdeckung 5**, **Ballards Entdeckung 6**, **Ballards Entdeckung 7**, **Ballards Entdeckung 8**, **Ballards Entdeckung 9**, **Ballards Entdeckung 10**, **Ballards Entdeckung 11**, **Ballards Entdeckung 12**, **Ballards Entdeckung 13**. Die Adventure-Spiele sind: **Ballards Entdeckung 14**, **Ballards Entdeckung 15**, **Ballards Entdeckung 16**, **Ballards Entdeckung 17**, **Ballards Entdeckung 18**, **Ballards Entdeckung 19**, **Ballards Entdeckung 20**. Die Simulation-Spiele sind: **Ballards Entdeckung 21**, **Ballards Entdeckung 22**, **Ballards Entdeckung 23**, **Ballards Entdeckung 24**, **Ballards Entdeckung 25**, **Ballards Entdeckung 26**, **Ballards Entdeckung 27**, **Ballards Entdeckung 28**, **Ballards Entdeckung 29**, **Ballards Entdeckung 30**.

**Hardware-Anforderungen:**  
 C64 oder C128 mit 128K oder 256K RAM, Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.  
 Bestell-Nr. 90429 (ISBN 3-89040-139-7)  
**DM 39,-\*** (sfr 35,90/öS 304,20\*)

**64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele, 1987, 17 Seiten, drei Disketten**

**64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele**

**Robax:** Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robax genannt wurde, entstand der Held aller Abenteuer. Er befreit daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Deine Aufgabe ist es, zu Robax zu gelangen und ihn unwiderruflich zu machen, um die Erde vor ihrem sicheren Tod zu bewahren. Wie Du das tust, bleibt Dir überlassen. **Scotford Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begib Dich auf spannende Verbrechenjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lasse Dich angeregen bei Scotford Yard, Verhöre Tatverdächtige, prüfe deren Alibi und verfolge die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Deine Belohnung rund um Oberinspektor. Mit dem mittelalterlichen Roll-Editor konstruierst Du weitere Verbrechen und gibst damit Deinen Freunden keine Ruhe zu machen.

2 Disketten (beidseitig beschriftet) für den C64/C128  
 Bestell-Nr. 38704  
**DM 29,90\*** (sfr 24,90/öS 299,-\*)  
 Außerdem gibt es in der Software-Reihe 64'er Extra noch folgende Programme: **Best of Grafik Vol. 1**, **3D-Grafik für C64**, **Grafik-Design**, **Topix**, **Tricks**, **Bestell-Nr. 38701**, **DM 49,90\*** (sfr 44,90/öS 499,-\*) • **Best of Grafik Vol. 2**, **Scrolling für Spiele**, **Fractal-Landschaften**, **Business-Grafik**, **Grafik-Erweiterungen**, **Super-Draucker-Software**, **Bestell-Nr. 38702**, **DM 39,90\*** (sfr 34,90/öS 399,-\*) • **Best of Grafik Vol. 3**, **Erweiterungen für Grafik und Spiele**, **3D-Tricks**, **Apfelkinder**, **Super-Handprints**, **Bestell-Nr. 38703**, **DM 39,90\*** (sfr 34,90/öS 399,-\*)

**Die 64'er-Spielsammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette**

**Die 64'er-Spielsammlung**

Auch der zweite Band der Spielsammlung mit 14 spannenden Spielen entführt Dich in eine fantastische Action-Welt. **Billard:** Banden- oder Luchtblind, also oder zu zweit, das ist hier die eine Frage. Wie Du die Kugeln dann einwirft, eine ganz andere. **Tonhi:** Ein schnelles Auge und geschickte Hände am Joystick werden verlangt, um auch einmal eine Sololiste zu treffen. **Freihai:** Du bist auf einer Insel, gefangen in unteren Verliesen. Wie flüchtest Du der Nachbarschaft? Der Weg wird schwierig, denn bis zu hundert Räume sind zu meistern. Ein Textadventure besonderer Klasse. **Apokalypse Now:** Ein Hubrauber-Klassiker, ein Spiel mit tödlichen Ausgängen – nicht unbedingt für Dich – aber nur, wenn Du am Joystick Präzisionsvermögen vorweisen kannst. **Black out:** Ein Spielfeld für den C64. Reaktionsvermögen, eine ruhige Hand und ein bisschen Glück gehören schon dazu, um alle Böcke abzuschließen. **Aquarium:** Wasser, Wasser, Wasser, so weit der Bildschirm reicht. Nur schaut einem Dämon entgegen und fängt punkten, wenn man im Trockenen ist. **Tödliches Dioxin:** Du bist vier hochmoderne Hubrauber und bist selbst ein ungemittelter, unerschrockener Pilot. Der Haken an der Sache ist die Freie – nichts, das Dämon. **Libra:** Du liegst für die ungeliebte Forderung der Raumritter und nimmst ein unabhängiges Sonnensystem. **Dämon:** Pack-Mon stand Pate für dieses Spiel. Zu den bekannten Funktionen, wie Punkte fressen und Gegner vernichten, erhöhte Du die Möglichkeiten, eigene Spielfelder zu erweitern und aufzubauen. **Bundestroga Manager:** Einer der 18 Bundesligaspieler wendet auf Dein Mobiltelefon und Du hast wirklich wichtige Dinge zu tun. Du entscheidest, wie Du agierst. Außerdem sind noch die Spiele **Golf**, **Zauberschloß**, **Sieb** und **Space Invader** enthalten.

**Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:**  
 C64 oder C128 bzw. C128D (64'er Model), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.  
 Bestell-Nr. 90428 (ISBN 3-89040-138-9)  
**DM 39,-\*** (sfr 35,90/öS 304,20\*)

\* Unverbindliche Preisempfehlung

**Markt & Technik**  
 Zeitschriften · Bücher  
 Software · Schulung

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollersfrosse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 - ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26 - Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.



# Las Vegas - Stadt der Spieler

Eine Woche lang gehörte Las Vegas nicht nur den Roulette- und Poker-Spielern. Statt Spiel-Chips und Slot-Maschinen standen bei der Winter-CES Mikro-Chips und Joysticks im Mittelpunkt. Für Spiele-Fans gab es auf dieser Messe viele starke Neuheiten zu bestaunen.

**M**ekka der Spieler, Stadt der Neon-Lichter, Juwel in der Wüste: Las Vegas gehört zu den ungewöhnlichsten Städten der Welt. Und einmal im Jahr, Ende Januar, gesellen sich zu den Poker-Tischen und den einarmigen Banditen die Joysticks, Videospiele und Computer.

sich warten lassen. **The Games: Winter Edition** ist die Epyx-Version der olympischen Winter-Spiele in Calgary. Das neue Spiel soll nicht einfach nur ein »Winter Games II« werden. Noch mehr Detail-Treue soll für noch packendere Duell mit bis zu acht Spielern sorgen. Sieben Disziplinen, dar-

unter Eiskunstlaufen, Ski-Abfahrt, Rodeln, Eisschnelllaufen und Slalom, werden im fertigen Programm enthalten sein. Als besonderen Gag will man jede Disziplin so gestalten, wie man sie auch auf dem Bildschirm als Fernseh-Übertragung sehen würde. Beim Ski-Slalom wird man sogar zu Spielbeginn die Standorte für die Fernsehkameras bestimmen können.

von Epyx. Sie übernehmen die Rolle eines erfahrenen Polizisten, der gemeinsam mit einem »Rookie«, einem Polizei-Frischling, einen Drogen-Ring aufzulegen lassen will. Sie sitzen in einem Überwachungswagen und geben Ihrem Partner über Funk Anweisungen. Auf zwei Fernseh-Monitoren können Sie das Geschehen über versteckte Kameras beobachten.

Allerdings wird der Rookie Ihren Befehlen nicht immer gehorchen. Ihnen widersprechen und Fehler machen. Wenn Sie den Rookie falsch behandeln, wird er nicht aus diesen Fehlern lernen und kann den Fall höchstens als Leiche beenden. Das Adventure wird dank eines Menü-Systems komplett mit dem Joystick gesteuert. »L.A. Crackdown« soll im März für C64, MS-DOS und Apple II veröffentlicht werden.

## Endlich: Fußball

Bald erscheint das erste Fußball-Programm von Epyx: Bei **Street Sports Soccer** wird auf Hinterhöfen und Straßen gekickt. Es wird hier keineswegs auf die genaue Einhaltung sämtlicher Fußball-Regeln geachtet. In jeder Mannschaft spielen drei Spieler (ein Torwart, zwei Feldspieler), die man sich zu Beginn aus einer Gruppe von Kindern aussuchen darf. Jeder Teenager hat seine besonderen Eigenschaften und Nachteile. Natürlich kann auch gegen den Computer gespielt werden. Epyx-Mitarbeiter beschreiben **Street Sports Soccer** als schnelles Geschicklichkeitsspiel mit sehr viel Joystick-Action. **Street Sports Soccer** soll es im April für C64, MS-DOS und Apple II geben.

## Nachfolger zu Winter Games

An der Entwicklung von »The Games: Winter Edition« nehmen ehemalige Athleten und Trainer der amerikanischen Olympia-Mannschaft teil, um die Realitätsnähe der Disziplinen zu garantieren. Das Wintersport-Ereignis soll sich auf C64, MS-DOS-PCs und Apple II abspielen.

Ein Hauch von »Miami Vice« weht durch das Zimmer, wenn man **L.A. Crackdown** spielt, ein neues Grafik-Adventure



Rennrodeln bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)

Wir haben auf der CES nach den heißesten Spiele-Neuheiten gesucht und sind dabei auf so manchen Knüller gestoßen.

Eines der in Deutschland populärsten Softwarehäuser ist sicherlich **Epyx**. Die neuen Titel, die Epyx auf der CES vorstellte, sollen an den Erfolg von Titeln wie »Pilot« und »California Games« anknüpfen.

Epyx hat vom amerikanischen olympischen Komitee die Rechte erhalten, die offiziellen Computerspiele zur Olympiade 1988 herzustellen. Gleichzeitig ist Epyx damit ein Sponsor für das amerikanische olympische Team geworden. Natürlich wird die Computerolympiade nicht lange auf



Eiskunstlauf bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)







Flugzeug des amerikanischen Präsidenten vor Angriffen beschützen, eine auf die USA zu rasende Atom-Rakete zerstören oder verhindern, das Terroristen mit zwei gestohlenen F-16 ihren Luftraum verlassen. In *Interceptor* wurde die »Bay Area«, das Gelände von und um San Francisco mit vielen

*Boot Camp (Combat School)*, *Contra (Gryzor)*, *Jackal*, *Iron Horse* und *Gradus (Nemesis)*. Zwei weitere Programme sind in Deutschland indiziert. In Europa werden diese Spiele vielleicht durch Ocean Software vertrieben, weil Ocean einige dieser Titel schon im Programm hat. Leider zeigte Ko-

nen Teil des Buches, die Abenteuer eines amerikanischen Atom-U-Bootes bei der Verteidigung Europas, wird man auf dem Computer nachspielen können. *Red Storm Rising* soll im März für C64 erscheinen, eine MS-DOS-Version ist für den Herbst geplant.

ST-Version soll in Kürze erhältlich sein, eine Amiga-Version wird noch dieses Jahr folgen. *Pirates* erscheint in diesen Tagen für MS-DOS und Apple II-Computer.

Wer einen kompletten Krieg auf dem Computer nachspielen möchte, kann die Computer-Umsetzung von *Harpoon* sicherlich kaum abwarten. *Harpoon* ist ein Brett-/Rollen-/Simulations-Spiel, das beispielsweise von der Navy als Übungsspiel für Offiziere eingesetzt wird. Das Spiel wurde von Red Storm Rising-Codator Larry Bond entwickelt und von *Three-Sixty-Software* auf MS-DOS-PCs und Macintosh umgesetzt. Es soll im Sommer erscheinen.



Der »Interceptor« fliegt die Golden Gate Bridge an (Amiga)

Details als Fluggelände eingebaut. Neben den wichtigen Straßen, Brücken und Gebäuden hat man auch nicht vergessen, die Büros von Electronic Arts in San Mateo im Programm zu verewigen. Die schnelle 3D-Grafik, die durch die Darstellung von Schatten besonders realistisch wirkt, wird von vielen digitalisierten Sounds unterstützt. Die Amiga-Version von *Interceptor* soll im April erscheinen, weitere Umsetzungen sind noch nicht angekündigt.

namt auf der Messe nur die Nintendo-Versionen der Programme.

## Die Russen kommen

Das amerikanische Simulations-Softwarehaus Microprose zeigte eine erste kurze Demonstration der neuen U-Boot-Simulation *Red Storm Rising*. Das Spiel basiert auf dem amerikanischen Bestseller von Autor Tom Clancy, in dem die Sowjetunion aufgrund einer wirtschaftlichen Katastrophe dazu gezwungen wird, den Westen anzugreifen. Ei-

## Neue Umsetzungen

Zwei neue Umsetzungen älterer Microprose-Produkte wurden ebenfalls gezeigt. *Gunship* gibt es in einer erweiterten Version für den Atari ST. Superschnelle 3D-Grafik und ein neues Cockpit-Display sind die Hauptmerkmale dieser Hubschrauber-Simulation. Die



Schlacht um Frankfurt: »Red Storm Rising« (C 64)

## Amiga unter Wasser

Nach mehr als zwei Jahren Verzögerung erscheint für den Amiga das Unterwasser-Action-Adventure *Return to Atlantis*. In den USA ist es jetzt schon erhältlich, einen genauen Test sollte es in der nächsten Power Play geben. Doch damit nicht genug für den Amiga: Im März erscheint eine Umsetzung von *World Tour Golf*, das durch besonders tolle Grafik beeindrucken soll.

Konami, bekannt als Hersteller von Spielautomaten, MSX-Spielen und Nintendo-Modulen, steigt jetzt in den Heimcomputer-Markt ein. Mehrere Konami-Automaten werden für C64, MS-DOS und Amiga umgesetzt. Die amerikanischen Titel (mit den europäischen in Klammern) lauten



»Wild Bill« Stealey, BoB von Microprose, Tom Clancy, Bestseller-Autor von »Red Storm Rising« und Sid Meier, Programmierer vieler Microprose-Spiele, darunter auch Red Storm Rising.

## Zwei Neue von Cinemaware

Cinemaware, bekannt durch das Film-ähnliche Spiel »Defender of the Crown«, stellte zwei neue Programme mit noch besserer Grafik und gesteigertem Spielwitz vor.

*Rocket Ranger* ist eine typische Superhelden-Geschichte aus dem Jahre 1940. Ein amerikanischer Wissenschaftler findet einen seltsamen Raketen-Gürtel und einen Armband-Computer. Dieses Material stammt aus dem 21. Jahrhundert; die Welt wird zu diesem Zeitpunkt von den Nazis beherrscht. Diese haben mit Hilfe von außerirdischen Kollegen den zweiten Weltkrieg ge-





# MAGIC BYTES

## sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:  
micro-partner

Goethestraße 1 · D-4830 Gütersloh 1  
Telefon: 05241/1834 · Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.



winnen. Eine Gruppe von freizeitsliebenden Wissenschaftlern aus der Zukunft hat Ihnen den Gürtel der Zeitmaschine zukommen lassen. Mit dem Raketen-Gürtel verwandeln Sie sich in den furchtlosen »Rocket Ranger«, der die Weltgeschichte wieder ins richtige, uns allen bekannte Lot rücken soll. Das Abenteuer führt Sie nicht nur quer durch die Erde sondern auch auf den Mond und in den Weltraum.

Kino-Vergnügen ab. Beide Spiele erscheinen bald für den Amiga, Umsetzungen für C64, MS-DOS und Atari ST sind in Arbeit.

Broderbund bietet mit **Where in Europe is Carmen Sandiego** die dritte Verbrecherjagd mit Lern-Effekt an. Diesmal soll man die Bande von Carmen daran hindern, wertvolle Kunstschätze aus Europa zu klauen. Während des Spielens lernt man ganz nebenbei

gegen drei Computergegner antritt. Neben einigen »normalen« Poker-Spielen können Sie auch gegen »Gorbi«, »Ronnie« und »Maggie« antreten, die nicht nur entfernte Ähnlichkeit mit den Politikern Gorbatschow, Reagan und Thatcher haben. Helmut Kohl wurde leider nicht in das Programm integriert. Card Sharks erscheint für C64, MS-DOS und Apple II.

In **The Train** müssen Sie als Mitglied der französischen Resistance im zweiten Weltkrieg einen deutschen Zug entführen und heil den Alliierten übergeben. Das Spiel verspricht viel Action, was hier leider auch ungemein viel Schießerei auf Soldaten und Flugzeuge bedeutet. **The Train** erscheint für C64, MS-DOS, Amiga und Macintosh.

Bei **Power at Sea** sind Sie Kapitän eines amerikanischen Zerstörers im zweiten Weltkrieg und müssen die japanischen Truppen zurückdrängen. Es erscheint für C64, MS-DOS und Amiga.

## Infocom(ics)

Infocom macht Infocomics. Mit dieser neuen Reihe begibt Infocom, neben den Text-Adventures, auch zahlreiche andere Produkte zu produzieren. Infocomics sind Comics auf Diskette. Der Spieler kann die Handlung der Comics nicht beeinflussen, deswegen sind sie auch keine richtigen Spiele.

nützt ein Tastendruck. Die Infocomics bieten eine sehr einfache, aber durch geschickte Animation sehr wirkungsvolle Grafik. Durch verschiedene neuartige Algorithmen kann man einen filmartigen Comic von etwa fünf Stunden Länge auf eine Diskette zusammenpacken. Infocomics entstehen in Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions, einem führenden Software-Haus für Lern-Programme.

## Das Buch zum Spiel

Ein weiteres Neuland betritt Infocom mit den Infocom-Romanen. Die Storys verschiedener Adventures werden sich demnächst als Bücher nachlesen lassen. Schon bald erscheinen die Romane zu »Wishbringers« und »Planetfall«. Außerdem hat Infocom ein Rollenspiel in Arbeit, das ohne Computer gespielt werden soll. Natürlich wird Infocom auch weiterhin Adventures produzieren. Für 1988 sind fünf neue Titel angekündigt. Als Überraschung wurde bekanntgegeben, daß demnächst eine vollständig deutsche Version von »Zork« auf den Markt kommen soll.

Activision zieht sich in Amerika immer mehr aus dem Spiele-Geschäft zurück. Lediglich zwei neue Titel gab es zu sehen, die auch nicht von Activision selbst entwickelt wurden. Gamestar zeigte das Box-Spiel **Star Rank Boxing II** für C64 (die Fortsetzung zu dem in Europa »Barry McGuigans Boxing« benannten Spiel) und von New World Computing kommt **Might and Magic**, ein Rollenspiel, das an Komplexität »The Bard's Tale« überreflexion soll. Beide Programme sind in den USA bereits auf dem Markt, Tests in Power Play sind sehr bald zu erwarten.

## Videospiel-Fieber: Software-Flut für Nintendo

Wenn man den Erfolg einer Firma an der Größe eines Messestandes auf der CES ablesen kann, dann hat Nintendo das Geschäft des Jahrhundert gemacht. Auf dem Messestand, der etwa die Größe mehrerer Tennisplätze hatte, stellten Nintendo und ein knappes Dutzend anderer Firmen neue Module für die Videospiel-Konsole »Nintendo Entertainment System« vor.



Slapstick-Komik mit den »3 Stooges« (Amiga)

Die **Three Stooges**, eine amerikanische Komiker-Truppe aus den 30er Jahren, die bei uns im Kinderprogramm zu bewundern waren, sind die Hauptdarsteller im nächsten Cinemaware-Spiel. Ein böser Kredit-Ha will einer armen Witwe und deren drei reizenden Töchtern das Haus pfänden, wenn sie nicht schleunigst ihre Schulden bezahlen. Die drei Stooges machen sich sofort auf den Weg, um das Geld aufzutreiben.

In diesem Spiel findet man alles, was eine alte Slapstick-Komödie ausmacht: Tortenschlachten, Verfolgungsjagden, alberne Kauer und viele kleine Überraschungen. Höhepunkt des Spiels ist eine Krankenhaus-Szene, bei der die drei Stooges in einer wilden Jagd einen Krankenhaus-Korridor durchqueren. Die Grafik zeigt das angerichtete Chaos so deutlich, das man vor lauter Lachen nicht mehr zum Spielern kommt.

Bei den Cinemaware-Produkten bieten erstaunlich Grafik und Animation. Dank neuer Pack-Algorithmen konnte man bis zu dreimal soviel Grafik auf die Disketten stopfen wie bei den bisherigen Cinemaware-Titeln. Viele digitale Sounds runden das interaktive

viele Fakten über europäische Länder, was nicht nur im Erdkunde-Unterricht von Vorteil sein kann. »Where in Europe« erscheint für C64, Apple II und MS-DOS.



Seeschlacht auf C64 »Power at Sea«

## Poker mit Gorbi

Accolade, bekannt durch »Test Drive«, erstaunt wiederum durch ungewöhnliche Produkte. **Card Sharks** ist eine Poker-Simulation, bei der man

Allerdings kann man die Story dank einer »interaktiven Kamera« aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Wenn man also mal sehen möchte, wie die Handlung aus der Sicht des Bösewichts weitergeht, ge-



# CHAMPIONSHIP SPRINT™

»Mit SuperSprint  
ist es Electric Dreams  
gelingen, uns bis spät  
in die Nacht am

Bildschirm zu fesseln.

MANFRED KLEMMANN  
ASM

ABER SUPERPRINT  
WAR NUR DER ANFANG!  
JETZT KOMMT

**CHAMPIONSHIP  
SPRINT™** UND  
DER SPANNUNG SIND  
KEINE GRENZEN GESETZT.

KONSTRUIEREN SIE IHRE EIGENE  
RENNSTRECKE! EINE?

NEIN!  
TAUSENDE!

**ATARI**

©1988 Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

VERFÜGBAR FÜR COMMODORE 64-DISKETT,  
COMMODORE 64-CASSETTE UND SAMURAI.

Vertrieb: Deutschland: B&B, Postfach 78 00 60,  
2000 Hamburg 78. Grenzgebiete außerhalb des deutschen  
Sprachraums: Antares, Exclusive Distributor: Antares,  
Frankfurt am Main. Korea: Yoon Sang, Seoul. Thailand: Thai  
Electronic Co., Ltd., Bangkok. Japan: Atari Japan, Tokyo.





1988 wird es in Amerika zirka 100 neue Module geben, die schon erschienenen nicht mit eingerechnet. Fast alle der knapp 20 Firmen, die Nintendo-Module produzieren, schöpfen das von Nintendo gesetzte Limit von fünf Modulen im Jahr voll aus. Konami gründete sogar eine neue Software-Firma namens Ultra, um weitere fünf Module im Jahr herausbringen zu können. Ultra soll neben Konami-Titeln auch andere Programme für Nintendo vertreiben, darunter beispielsweise die Nintendo-Version von *Skate or Die* von Electronic Arts.

Leider ist bei all diesen Fremdherstellern noch nicht genau geklärt, wie und wann die Module auf den deutschen Markt kommen werden. So bleibt in Deutschland der große Software-Segen noch aus. Zwei neue Module von Nintendo, die noch im Frühjahr in Deutschland erscheinen sollen, haben wir uns auf der Messe genau angesehen.

## Renn-Nintendo

**Rad Racer** ist ein Autorennen im Stile von *Out Run*. Über Hügel und durch Kurven geht ein Rennen gegen die Zeit. Wer nicht innerhalb bestimmter Zeiten an den Etappenzielen angekommen ist, scheidet aus. *Rad Racer* bietet im Gegensatz zur Sega-Version von *Out Run* eine völlig fließende 3D-Grafik bei Kurven und Hügeln. Das Nintendo-System läßt hier wirklich seine Muskeln spielen, was das Fahr- und Spielgefühl natürlich gewaltig hebt. Die eigentliche Überraschung kommt aber, wenn man während des Rennens den «Select»-Knopf drückt. Auf einmal verschieben sich die Bildschirmfarben, das Auto und die Strecke sind kaum noch zu erkennen – solange man nicht die kostenlos beiliegende Rot/Blau-Brille aufsetzt, die *Rad Racer* in ein 3D-Spiel verwandelt!

Auch das andere Rennspiel ist nicht ohne. **R.C. Pro-Am** ist

ein Autorennen mit ferngesteuerten Spielzeug-Autos. Das Nintendo-JoyPad wird bei diesem Spiel quasi zur Fernsteuerung. Ein Spieler tritt gegen

gab es Musik, Boxkämpfe, gutes Essen und noch mehrere geladene Gäste, hauptsächlich amerikanische Nintendo-Händler.



»R.C. Pro-Am« ist ein ferngesteuertes Autorennen (Nintendo)

den Computer-Gegner an und muß, ähnlich wie bei *«Super Sprint»*, immer als erster durchs Ziel kommen, um die nächste Rennstrecke fahren zu dürfen. Auf der Strecke können Extras eingesammelt werden, die das Auto entsprechend verbessern. Auf dem Bildschirm wird immer nur ein kleiner Teil der Strecke gezeigt, der fließend in alle Richtungen gescrollt wird.

Bei Nintendo tut sich auch einiges an der Hardware-Front. Man arbeitet beispielsweise an einem neuen Joystick, der mit dem Daumen der linken Hand gesteuert wird. Außerdem hat man einen Joystick in Arbeit, der komplett mit Mund und Kinn gesteuert werden kann. Man möchte mit diesem Joystick auch Behinderungen den Einstieg in die Video-Spiele ermöglichen.

Zu guter Letzt wurde bei Nintendo gefeiert. In einer zur Disco umgebauten Lagerhalle

Für das Sega Master System werden über zehn neue Module von Sega in den nächsten Wochen erscheinen. Der Messe-Hit war *Afterburner*, das erste 4-Megabit-Cartridge. Wir bringen bereits in dieser Ausgabe einen exklusiven Testbericht im Videospiel-Teil.

## Sega setzt auf 3D

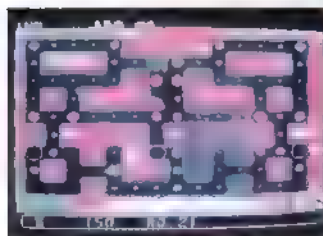
Neben *Afterburner* konzentrierte man sich bei Sega auf die 3D-Brille und die neue 3D-Software. So wird es beispielsweise *Space Harrier II* geben. Neben vielen neuen Levels bietet die Fortsetzung zu *Space Harrier* echte 3D-Grafik, sofern man die Sega-Brille besitzt. *Maze Hunter* ist eine «Gauntlet»-Variante, bei der man auch über Treppen auch nach oben und unten wandern kann. *Zaxxon 3D* lehnt sich an den alten Spielhallen-Hit *Zaxxon* an. Allerdings blickt man hier nicht aus der Vogel-

perspektive aufs Spielfeld, sondern sieht, wie bei *Space Harrier*, die Gegner auf den Spieler zufliegen. Als letztes 3D-Spiel wurde *Blade Eagle* gezeigt, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen.

Aber auch wer keine 3D-Brille hat, braucht keine Angst vor Langeweile zu haben. Als neue Spielhallen-Umsetzung steht *Allen Syndrome* ins Haus, das wir ebenfalls schon in dieser Ausgabe testen. Eine geschickte Mischung aus Adventure, Action- und Geschicklichkeitsspiel ist *Super Wonder Boy: Monster Land*, das nicht mehr viel mit dem ursprünglichen *Wonder Boy* zu tun hat und sich am ehesten noch mit Nintendos *«Legend of Zelda»* vergleichen läßt. Segas Antwort auf *«Super Mario Brothers»* lautet *Alex Kidd – The Lost Stars*, ein spannendes Jump-and-Run-Spiel mit vielen versteckten Extras. Und auch an die Fans von *«Pac Man»* hat man gedacht. *Fantasy Zone: The Maze* lehnt sich stark an diesen Klassiker an und bietet auch zahlreiche Tricks und Extras.

Wer auf starke Action steht, findet in *Aleste* eines der schnellsten Schieß-Spiele mit Extra-Waffen. Die neun Levels sind bei diesem Spiel schnell hutsch. Das *Terra Cresta*-ähnliche Spiel bietet Scrolling in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und viele bunte Gegner-Sprites. In *Penguin Land* spielen Sie einen Pinguin, der ein Ei durch viele Gefahren schieben muß, ohne es zu beschädigen. Dieses Spiel soll als erstes Sega-Modul die Möglichkeit bieten, einen Spielstand in Batterie-gepufferten RAM zu speichern. Es soll auch ein Level-Editor eingebaut werden.

Für die nächsten Monate sind außerdem zwei Action-Adventures, *Aytec Adventure* und *Cube Zone* sowie die ersten beiden Rollenspiele, *Warriors Quest* und *Fantasy Star* angekündigt. (bs)



Neue Sega-Module (von links nach rechts): *«Fantasy Zone: The Maze»*, *«Super Wonder Boy: Monster Land»* und *«Aleste»*





## Preiswertes für Amiga, ST und PC

Zum Preis von zirka 40 Mark pro Diskette will Mastertronic in den nächsten Tagen folgende Spiele für den Amiga veröffentlichen: »Pool« (Billard-Simulation), »Feud« (Action-Adventure), »Kickstart II« (Geschicklichkeits-Spiel für zwei Spieler gleichzeitig) und »Hyperbowl« (abstraktes Sportspiel, ebenfalls für zwei Spieler gleichzeitig).

Für den gleichen Preis sind »Prowler«, »Jonah Barrington's Squash«, »World Darts«, »Rasterscan« und »Rogue« für MS-DOS-PCs angekündigt.

Die Atari ST-Besitzer dürfen sich auf ein Spiel von Jeff Minter freuen. »Revenge II«, der Nachfolger zu »Attack of the Mutant Camels«, soll demnächst für diesen Computer erscheinen. (mg)

## Arcade-Sound für den Plattenteller



Der Titel »originelles neues Produkt des Monats« geht diesmal nach Japan. Dort ist gerade ein Soundtrack-Album mit der Musik von aktuellen Sega-Spielautomaten (!) veröffentlicht worden. Auf der Langspielplat-

te findet man unter anderem die Spielhaken-Songs von »Afterburner«, »Alien Syndrome« und »Super Hang-On«. Es ist ein Jammer, daß die Platte in Deutschland nicht erhältlich ist, denn die Musik ist wirklich hörenswert. (mg)

## News vom Dungeon Master

Eine freudige Überraschung wartet auf die Besitzer eines Amiga-Computers. Noch im Frühjahr 1988 erscheint eine Amiga-Umsetzung des Rollenspiels »Dungeon Master« von FTL (Test in Power Play 2). An der Grafik soll sich nichts ändern, vielleicht wird es in der Amiga-Version ein paar neue Dig-Sounds geben. Ebenso wird es eine Apple II GS-Version (mit inde-

stens 1 Megabyte RAM) geben.

Außerdem wird Dungeon Master in einer komplett deutsch übersetzten Version (Handbuch und Bildschirm-Texte) für den ST und den Amiga erscheinen. Geplanter Erscheinungstermin: April. Über die deutschsprachige Version werden wir in einer der nächsten Ausgaben genauer berichten. (bs)

# Happy-Computer im Überblick

Mit diesen Sammelboxen sind Ihre Ausgaben immer sortiert und griffbereit. Eine Sammelbox faßt einen vollständigen Jahrgang mit 12 Ausgaben und kostet 14,- DM.



Diese Happy-Computer-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt & Technik für jeweils 6,50 DM.

Tragen Sie die Nummer der gewünschten Ausgabe (z. B. 01/88) auf den Bestellabschnitt der eingelebten Zahlkarte nach Seite 58 ein.

4/85: Hardware: Einführung eines neuen Computers: das Commodore 6400 als Spectrum.	12/84: Software: Die besten Spiele für den Atari 800: ein Überblick über die besten Spiele für den Atari 800.
5/85: Alles über Monitors: Construction des Monitors, der die Augen schont.	1/87: Prozessor: So identifiziert ein Computer die Hardware: So wird ein PC mit 286, 386, 486, 586, 686, 786, 886, 986, 1086, 1186, 1286, 1386, 1486, 1586, 1686, 1786, 1886, 1986, 2086, 2186, 2286, 2386, 2486, 2586, 2686, 2786, 2886, 2986, 3086, 3186, 3286, 3386, 3486, 3586, 3686, 3786, 3886, 3986, 4086, 4186, 4286, 4386, 4486, 4586, 4686, 4786, 4886, 4986, 5086, 5186, 5286, 5386, 5486, 5586, 5686, 5786, 5886, 5986, 6086, 6186, 6286, 6386, 6486, 6586, 6686, 6786, 6886, 6986, 7086, 7186, 7286, 7386, 7486, 7586, 7686, 7786, 7886, 7986, 8086, 8186, 8286, 8386, 8486, 8586, 8686, 8786, 8886, 8986, 9086, 9186, 9286, 9386, 9486, 9586, 9686, 9786, 9886, 9986, 10086, 10186, 10286, 10386, 10486, 10586, 10686, 10786, 10886, 10986, 11086, 11186, 11286, 11386, 11486, 11586, 11686, 11786, 11886, 11986, 12086, 12186, 12286, 12386, 12486, 12586, 12686, 12786, 12886, 12986, 13086, 13186, 13286, 13386, 13486, 13586, 13686, 13786, 13886, 13986, 14086, 14186, 14286, 14386, 14486, 14586, 14686, 14786, 14886, 14986, 15086, 15186, 15286, 15386, 15486, 15586, 15686, 15786, 15886, 15986, 16086, 16186, 16286, 16386, 16486, 16586, 16686, 16786, 16886, 16986, 17086, 17186, 17286, 17386, 17486, 17586, 17686, 17786, 17886, 17986, 18086, 18186, 18286, 18386, 18486, 18586, 18686, 18786, 18886, 18986, 19086, 19186, 19286, 19386, 19486, 19586, 19686, 19786, 19886, 19986, 20086, 20186, 20286, 20386, 20486, 20586, 20686, 20786, 20886, 20986, 21086, 21186, 21286, 21386, 21486, 21586, 21686, 21786, 21886, 21986, 22086, 22186, 22286, 22386, 22486, 22586, 22686, 22786, 22886, 22986, 23086, 23186, 23286, 23386, 23486, 23586, 23686, 23786, 23886, 23986, 24086, 24186, 24286, 24386, 24486, 24586, 24686, 24786, 24886, 24986, 25086, 25186, 25286, 25386, 25486, 25586, 25686, 25786, 25886, 25986, 26086, 26186, 26286, 26386, 26486, 26586, 26686, 26786, 26886, 26986, 27086, 27186, 27286, 27386, 27486, 27586, 27686, 27786, 27886, 27986, 28086, 28186, 28286, 28386, 28486, 28586, 28686, 28786, 28886, 28986, 29086, 29186, 29286, 29386, 29486, 29586, 29686, 29786, 29886, 29986, 30086, 30186, 30286, 30386, 30486, 30586, 30686, 30786, 30886, 30986, 31086, 31186, 31286, 31386, 31486, 31586, 31686, 31786, 31886, 31986, 32086, 32186, 32286, 32386, 32486, 32586, 32686, 32786, 32886, 32986, 33086, 33186, 33286, 33386, 33486, 33586, 33686, 33786, 33886, 33986, 34086, 34186, 34286, 34386, 34486, 34586, 34686, 34786, 34886, 34986, 35086, 35186, 35286, 35386, 35486, 35586, 35686, 35786, 35886, 35986, 36086, 36186, 36286, 36386, 36486, 36586, 36686, 36786, 36886, 36986, 37086, 37186, 37286, 37386, 37486, 37586, 37686, 37786, 37886, 37986, 38086, 38186, 38286, 38386, 38486, 38586, 38686, 38786, 38886, 38986, 39086, 39186, 39286, 39386, 39486, 39586, 39686, 39786, 39886, 39986, 40086, 40186, 40286, 40386, 40486, 40586, 40686, 40786, 40886, 40986, 41086, 41186, 41286, 41386, 41486, 41586, 41686, 41786, 41886, 41986, 42086, 42186, 42286, 42386, 42486, 42586, 42686, 42786, 42886, 42986, 43086, 43186, 43286, 43386, 43486, 43586, 43686, 43786, 43886, 43986, 44086, 44186, 44286, 44386, 44486, 44586, 44686, 44786, 44886, 44986, 45086, 45186, 45286, 45386, 45486, 45586, 45686, 45786, 45886, 45986, 46086, 46186, 46286, 46386, 46486, 46586, 46686, 46786, 46886, 46986, 47086, 47186, 47286, 47386, 47486, 47586, 47686, 47786, 47886, 47986, 48086, 48186, 48286, 48386, 48486, 48586, 48686, 48786, 48886, 48986, 49086, 49186, 49286, 49386, 49486, 49586, 49686, 49786, 49886, 49986, 50086, 50186, 50286, 50386, 50486, 50586, 50686, 50786, 50886, 50986, 51086, 51186, 51286, 51386, 51486, 51586, 51686, 51786, 51886, 51986, 52086, 52186, 52286, 52386, 52486, 52586, 52686, 52786, 52886, 52986, 53086, 53186, 53286, 53386, 53486, 53586, 53686, 53786, 53886, 53986, 54086, 54186, 54286, 54386, 54486, 54586, 54686, 54786, 54886, 54986, 55086, 55186, 55286, 55386, 55486, 55586, 55686, 55786, 55886, 55986, 56086, 56186, 56286, 56386, 56486, 56586, 56686, 56786, 56886, 56986, 57086, 57186, 57286, 57386, 57486, 57586, 57686, 57786, 57886, 57986, 58086, 58186, 58286, 58386, 58486, 58586, 58686, 58786, 58886, 58986, 59086, 59186, 59286, 59386, 59486, 59586, 59686, 59786, 59886, 59986, 60086, 60186, 60286, 60386, 60486, 60586, 60686, 60786, 60886, 60986, 61086, 61186, 61286, 61386, 61486, 61586, 61686, 61786, 61886, 61986, 62086, 62186, 62286, 62386, 62486, 62586, 62686, 62786, 62886, 62986, 63086, 63186, 63286, 63386, 63486, 63586, 63686, 63786, 63886, 63986, 64086, 64186, 64286, 64386, 64486, 64586, 64686, 64786, 64886, 64986, 65086, 65186, 65286, 65386, 65486, 65586, 65686, 65786, 65886, 65986, 66086, 66186, 66286, 66386, 66486, 66586, 66686, 66786, 66886, 66986, 67086, 67186, 67286, 67386, 67486, 67586, 67686, 67786, 67886, 67986, 68086, 68186, 68286, 68386, 68486, 68586, 68686, 68786, 68886, 68986, 69086, 69186, 69286, 69386, 69486, 69586, 69686, 69786, 69886, 69986, 70086, 70186, 70286, 70386, 70486, 70586, 70686, 70786, 70886, 70986, 71086, 71186, 71286, 71386, 71486, 71586, 71686, 71786, 71886, 71986, 72086, 72186, 72286, 72386, 72486, 72586, 72686, 72786, 72886, 72986, 73086, 73186, 73286, 73386, 73486, 73586, 73686, 73786, 73886, 73986, 74086, 74186, 74286, 74386, 74486, 74586, 74686, 74786, 74886, 74986, 75086, 75186, 75286, 75386, 75486, 75586, 75686, 75786, 75886, 75986, 76086, 76186, 76286, 76386, 76486, 76586, 76686, 76786, 76886, 76986, 77086, 77186, 77286, 77386, 77486, 77586, 77686, 77786, 77886, 77986, 78086, 78186, 78286, 78386, 78486, 78586, 78686, 78786, 78886, 78986, 79086, 79186, 79286, 79386, 79486, 79586, 79686, 79786, 79886, 79986, 80086, 80186, 80286, 80386, 80486, 80586, 80686, 80786, 80886, 80986, 81086, 81186, 81286, 81386, 81486, 81586, 81686, 81786, 81886, 81986, 82086, 82186, 82286, 82386, 82486, 82586, 82686, 82786, 82886, 82986, 83086, 83186, 83286, 83386, 83486, 83586, 83686, 83786, 83886, 83986, 84086, 84186, 84286, 84386, 84486, 84586, 84686, 84786, 84886, 84986, 85086, 85186, 85286, 85386, 85486, 85586, 85686, 85786, 85886, 85986, 86086, 86186, 86286, 86386, 86486, 86586, 86686, 86786, 86886, 86986, 87086, 87186, 87286, 87386, 87486, 87586, 87686, 87786, 87886, 87986, 88086, 88186, 88286, 88386, 88486, 88586, 88686, 88786, 88886, 88986, 89086, 89186, 89286, 89386, 89486, 89586, 89686, 89786, 89886, 89986, 90086, 90186, 90286, 90386, 90486, 90586, 90686, 90786, 90886, 90986, 91086, 91186, 91286, 91386, 91486, 91586, 91686, 91786, 91886, 91986, 92086, 92186, 92286, 92386, 92486, 92586, 92686, 92786, 92886, 92986, 93086, 93186, 93286, 93386, 93486, 93586, 93686, 93786, 93886, 93986, 94086, 94186, 94286, 94386, 94486, 94586, 94686, 94786, 94886, 94986, 95086, 95186, 95286, 95386, 95486, 95586, 95686, 95786, 95886, 95986, 96086, 96186, 96286, 96386, 96486, 96586, 96686, 96786, 96886, 96986, 97086, 97186, 97286, 97386, 97486, 97586, 97686, 97786, 97886, 97986, 98086, 98186, 98286, 98386, 98486, 98586, 98686, 98786, 98886, 98986, 99086, 99186, 99286, 99386, 99486, 99586, 99686, 99786, 99886, 99986, 100086, 100186, 100286, 100386, 100486, 100586, 100686, 100786, 100886, 100986, 101086, 101186, 101286, 101386, 101486, 101586, 101686, 101786, 101886, 101986, 102086, 102186, 102286, 102386, 102486, 102586, 102686, 102786, 102886, 102986, 103086, 103186, 103286, 103386, 103486, 103586, 103686, 103786, 103886, 103986, 104086, 104186, 104286, 104386, 104486, 104586, 104686, 104786, 104886, 104986, 105086, 105186, 105286, 105386, 105486, 105586, 105686, 105786, 105886, 105986, 106086, 106186, 106286, 106386, 106486, 106586, 106686, 106786, 106886, 106986, 107086, 107186, 107286, 107386, 107486, 107586, 107686, 107786, 107886, 107986, 108086, 108186, 108286, 108386, 108486, 108586, 108686, 108786, 108886, 108986, 109086, 109186, 109286, 109386, 109486, 109586, 109686, 109786, 109886, 109986, 110086, 110186, 110286, 110386, 110486, 110586, 110686, 110786, 110886, 110986, 111086, 111186, 111286, 111386, 111486, 111586, 111686, 111786, 111886, 111986, 112086, 112186, 112286, 112386, 112486, 112586, 112686, 112786, 112886, 112986, 113086, 113186, 113286, 113386, 113486, 113586, 113686, 113786, 113886, 113986, 114086, 114186, 114286, 114386, 114486, 114586, 114686, 114786, 114886, 114986, 115086, 115186, 115286, 115386, 115486, 115586, 115686, 115786, 115886, 115986, 116086, 116186, 116286, 116386, 116486, 116586, 116686, 116786, 116886, 116986, 117086, 117186, 117286, 117386, 117486, 117586, 117686, 117786, 117886, 117986, 118086, 118186, 118286, 118386, 118486, 118586, 118686, 118786, 118886, 118986, 119086, 119186, 119286, 119386, 119486, 119586, 119686, 119786, 119886, 119986, 120086, 120186, 120286, 120386, 120486, 120586, 120686, 120786, 120886, 120986, 121086, 121186, 121286, 121386, 121486, 121586, 121686, 121786, 121886, 121986, 122086, 122186, 122286, 122386, 122486, 122586, 122686, 122786, 122886, 122986, 123086, 123186, 123286, 123386, 123486, 123586, 123686, 123786, 123886, 123986, 124086, 124186, 124286, 124386, 124486, 124586, 124686, 124786, 124886, 124986, 125086, 125186, 125286, 125386, 125486, 125586, 125686, 125786, 125886, 125986, 126086, 126186, 126286, 126386, 126486, 126586, 126686, 126786, 126886, 126986, 127086, 127186, 127286, 127386, 127486, 127586, 127686, 127786, 127886, 127986, 128086, 128186, 128286, 128386, 128486, 128586, 128686, 128786, 128886, 128986, 129086, 129186, 129286, 129386, 129486, 129586, 129686, 129786, 129886, 129986, 130086, 130186, 130286, 130386, 130486, 130586, 130686, 130786, 130886, 130986, 131086, 131186, 131286, 131386, 131486, 131586, 131686, 131786, 131886, 131986, 132086, 132186, 132286, 132386, 132486, 132586, 132686, 132786, 132886, 132986, 133086, 133186, 133286, 133386, 133486, 133586, 133686, 133786, 133886, 133986, 134086, 134186, 134286, 134386, 134486, 134586, 134686, 134786, 134886, 134986, 135086, 135186, 135286, 135386, 135486, 135586, 135686, 135786, 135886, 135986, 136086, 136186, 136286, 136386, 136486, 136586, 136686, 136786, 136886, 136986, 137086, 137186, 137286, 137386, 137486, 137586, 137686, 137786, 137886, 137986, 138086, 138186, 138286, 138386, 138486, 138586, 138686, 138786, 138886, 138986, 139086, 139186, 139286, 139386, 139486, 139586, 139686, 139786, 139886, 139986, 140086, 140186, 140286, 140386, 140486, 140586, 140686, 140786, 140886, 140986, 141086, 141186, 141286, 141386, 141486, 141586, 141686, 141786, 141886, 141986, 142086, 142186, 142286, 142386, 142486, 142586, 142686, 142786, 142886, 142986, 143086, 143186, 143286, 143386, 143486, 143586, 143686, 143786, 143886, 143986, 144086, 144186, 144286, 144386, 144486, 144586, 144686, 144786, 144886, 144986, 145086, 145186, 145286, 145386, 145486, 145586, 145686, 145786, 145886, 145986, 146086, 146186, 146286, 146386, 146486, 146586, 146686, 146786, 146886, 146986, 147086, 147186, 147286, 147386, 147486, 147586, 147686, 147786, 147886, 147986, 148086, 148186, 148286, 148386, 148486, 148586, 148686, 148786, 148886, 148986, 149086, 149186, 149286, 149386, 149486, 149586, 149686, 149786, 149886, 149986, 150086, 150186, 150286, 150386, 150486, 150586, 150686, 150786, 150886, 150986,



# Impossible Mission II: Elvin schlägt zurück

»Another visitor! Stay a while... stay forever!« Diese freundlichen Worte werden noch viele C64-Besitzern in den Ohren klingen. Die glockenhelle Stimme, die die bedeutsamen Worte spricht, gehört dem Superhelden Elvin Atomblender. Er hat einen teuflischen Plan ausgeheckt: Er will alle Atombomben der Welt zugleich explodieren lassen.

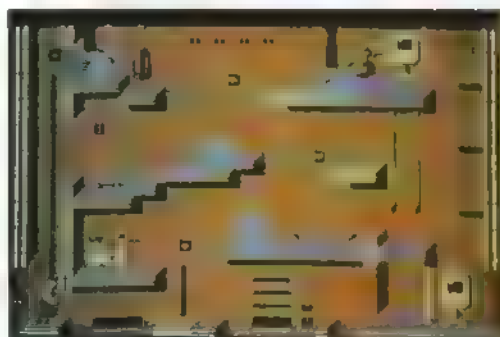
Elvin verschanzt sich in einer Festung und läßt sich von einigen hundert Robotern bewachen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Agenten 4125, der sich aufmacht, um die Welt zu retten. Dazu muß er verschiedene Puzzleteile in schwer bewachten Räumen finden und sie in der richtigen Reihenfolge zusammenfügen.

Das war die Handlung des Software-Klassikers »Impossible Mission«, der 1984 erschien und schnell zum Kultspiel wurde. Es bestach durch eine fantastische Sprachausgabe, gute Grafik, viel Spielwitz und ein Spritze, das wohl den schönsten Salto der gesamten Sprite-Geschichte sprang. Noch heute ist »Impossible Mission« eines der beliebtesten Geschicklichkeits- und Plattformspiele. Jetzt, nach vier langen Jahren, kehrt Agent 4125 zurück – und mit ihm der Obermenschen Elvin Atomblender.

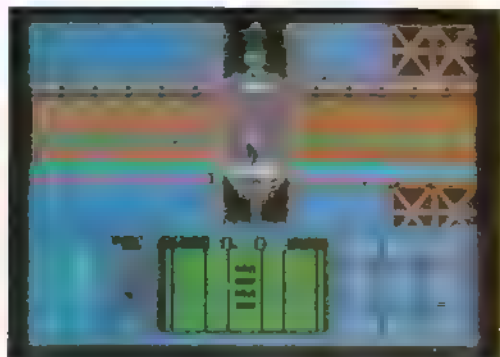
## Der Böse mit dem Turm-Komplex

Diesmal hat er sich in einen neuen Komplex zurückgezogen, der aus fünf bis acht kleineren Türmen besteht. Die Anzahl der Türme ist je nach Computertyp verschieden. Jeder Turm hat eigenes Szenario. Eine Autowerkstatt und ein Trainingsraum sind nur zwei davon. Da die Räume übereinander liegen, kommt man nur mit einem Lift in die einzelnen Zimmer. Und da geht's hoch her: Agent 4125 muß in den Räumen verschiedene Einrichtungsgegenstände untersuchen, in denen er manchmal Nummern finden kann. Hat er alle Nummern in der richtigen Reihenfolge gefunden, öffnet

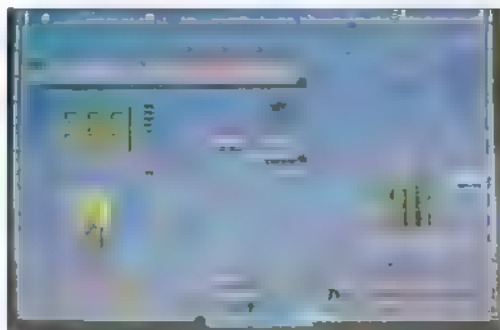
Der Joystickkiller »Impossible Mission« ist wieder da. In »Impossible Mission II« gibt es jede Menge neuer Action.



Zurück aus der Zukunft: Agent 4125 ist wieder da... (C64)



... um dem alten Rivalen Elvin Atomblender... (ST)



endgültig das Handwerk zu legen (CPC)

sich der Verbindungsgang zum nächsten Turm.

Aber es wird ihm nicht leicht gemacht. Elvin hat seine Robot-Armee um ein paar neue Modelle erweitert. Es gibt zum Beispiel einen »Pusher«, der den armen Agenten gnadenlos ins nächste verfügbare Loch schubst. Ein anderer ist nur damit beschäftigt, die Plattformen in den Zimmern zu verschieben. Das kann mitunter zu bösen Überraschungen führen. Hinter einem prescht ein Roboter heran, der Lift sticht nicht da und vor einem gähnt ein Abgrund.

## Alte Bekannte und neue Extras

Man bekommt es auch wieder mit alten Bekannten zu tun. Killer-Robots, die Stahlnägel abfeuern und andere, bei denen ein Kontakt ausreicht, um den Agenten ins Jenseits zu befördern. Wie auch schon beim Vorgängerspiel hat man unendlich viele Leben, dafür wird einem bei jedem »Kill« kostbare Zeit abgezogen.

Von Zeit zu Zeit findet man auf seiner Suche verschiedene Extras. Mit diesen kann man sich ein germaßen der Roboter-Übermacht erwehren, denn painficherweise hat Agent 4125 seine Waltherr PPK zu Hause gelassen und steht geessen, aber völlig wehrlos da. Die Extras werden man an Terminals los, die in fast jedem Zimmer herumstehen. Man kann die Roboter kurzfristig abschalten, die Lifts in die Ausgangsposition zurückstellen oder Zeitbomben legen. Einige andere Extras werden für freudige Überraschungen sorgen.

Roger Swindells von Epyx kam extra aus Birmingham, um uns das Spiel auf Atari ST, C64 und Schneider CPC zu zeigen. Alle Versionen machen einen sehr farbenfrohen und detaillierten Eindruck, eine MS-DOS-Umsetzung ist ebenfalls angekündigt.

Wenn Impossible Mission I fertig ist, werden wir es ausführlich testen. Es soll im Frühjahr erscheinen und je nach Computertyp und Datenträger etwa zwischen 35 und 75 Mark kosten. (at)





## AUTOGRAMM? — NA KLAR!

Der Hit ist gefandet, vor Autogrammwünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP — dem Hitparaden-simulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HULSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?

ASM (Carsten Borkmeyer): „Ein origineller Augen- und Ohrenschnaus vom Soundmagier Chris Hulsbeck“. „TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe“

TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA



VERTRIEB: RUSHWARE GmbH  
MITVERTRIEB: MICROHANDLER

RAINBOW ARTS GmbH  
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88



## Nintendo-Hits aus der Spielhalle

In Japan gibt es seit einigen Monaten zwei neue Umsetzungen aktueller Spielautomaten-Kruler für das Nintendo Entertainment System, über die wir Euch vorab informieren wollen.

Nach der grandiosen Nintendo-Version von «Nemesis» waren wir natürlich auf den Nachfolger «Salamander» sehr gespannt. Die Programmierer von Konami haben ein Kunststück fertiggebracht: die Nintendo-Version von «Saaman» der gleicht dem Automaten-Original wie ein Ei dem ande-

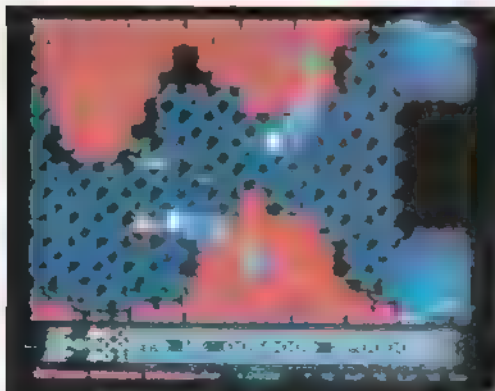
ren. Zwei-Spieler-Modus, Grafik und Sound sind identisch. «Salamander» ist nach einstimmiger Meinung der Redaktion momentan das Non-Plus-Ultra der Arcade-Spiele. Die farbenfrohe Grafik ist hervorragend gezeichnet und ebenso gut animiert. Dazu gesellen sich knackige Musikstücke und tolle Sound-Effekte. Die fünf Stimmen des Nintendo-Soundchips lassen ihre Muskeln spielen. Eindrucksvoller wurden die Fähigkeiten des Nintendo-Videochips bis jetzt noch nicht unter Beweis ge-

stellt. Leider ist noch nicht geklärt, ob und wann «Salamander» in Deutschland erhältlich sein wird.

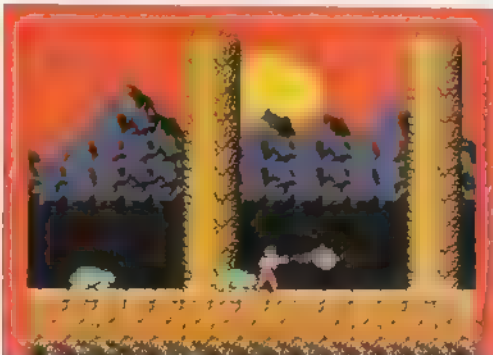
«Rygar», das vor kurzem auch für den C64 erschienen ist, unterscheidet sich auf dem Nintendo nur geringfügig vom Arcade-Original. Mit der mü-

viele Objekte auf dem Bildschirm sind. Ob «Rygar» bei uns erscheint, ist auch noch nicht entschieden.

Zum Schluss noch ein Wort in eigener Sache: Den angekündigten Test des Nintendo-Modells «Metroid» mußten wir aus Platzgründen auf die nächste



Die Nintendo-Version von Salamander sorgt für Betrachterspaß mit Extra-Waffen



Kraßsagen-Experte Rygar zeigt, was die Videospiel-Konsole alles an Grafik-Power drauf hat

den C64-Version hat die Nintendo-Umsetzung zum Glück nicht viel gemeinsam. Die vielen Level des Automaten sind größtenteils vorhanden und grafisch sehr unterschiedlich. Leider flimmern die Sprites manchmal, wenn sehr

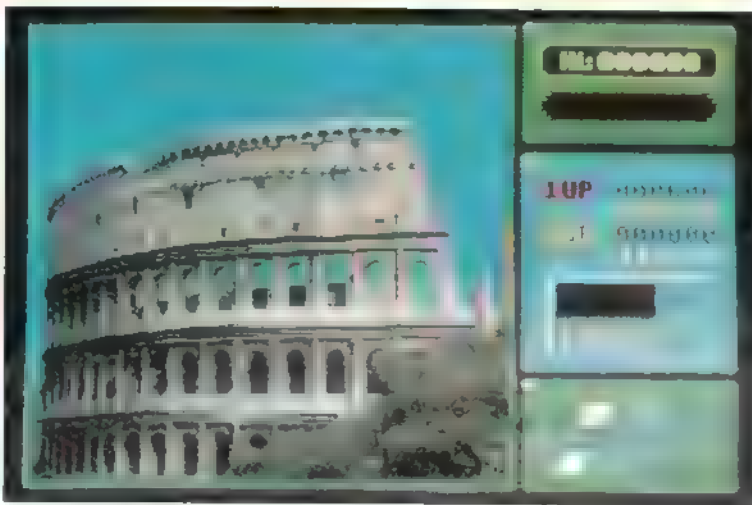
Ausgabe verschoben. Schuld daran war der Fließ-Tapich (siehe Test im Videospiel-Teil), der kurz vor Redaktionsschluss eintraf und dessen Text kurzfristig aus Aktualitäts-Gründen den Vorzug erhielt.

(mg)

## Flotter Flächen-Füller

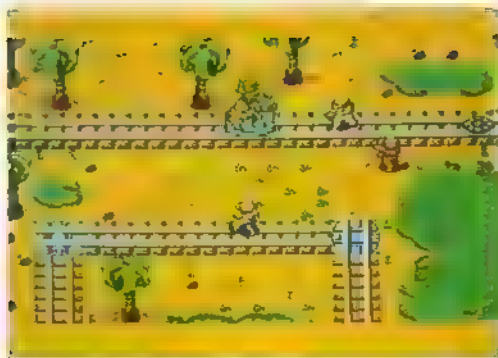
Neues aus den Kingsoft-Labors. Bei dem deutschen Softwarehaus feiert man gerade an den letzten Details von «Maniax». Dieses Geschicklichkeits-Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64 und Plus/4 erscheinen. Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Hit «Super Qix». Man steuert einen Cursor mit dem Flächen ausgefüllt werden sollen. In den Flächen erscheinen zur Belohnung Teile eines tollen Bildes. Schafft man einen Level, bekommt man ein neues Bild zum Ausfüllen vorgesetzt. Diverse Monster behindern den Spieler nicht zu knapp, doch man kann auch Extras wie Schüsse oder mehr Tempo aufsammeln.

Die Grafiken der Amiga- und ST-Version stammen von dem deutschen Pixelkünstler-Duo «Wagner Brothers» und sehen in einer Demo-Version bereits hervorragend aus. (ht)



Amiga-Grafik vom Feinsten verspricht der Qix-Clone Maniax von Kingsoft





Überharte Lichtpistolen-Action: Segas Rescue Mission wird nicht in Deutschland erscheinen

## Nichts für Deutschland

**A**riolasoft, der deutsche Distributor des Sega Master Systems, wird das Sega-Modul »Rescue Mission« in Deutsch und nicht veröffentlicht.

Grund dafür ist die brutale Handlung des Spiels. In dem

mit der Lichtpistole Level für Level auf feindliche Dschungel-Kämpfer geschossen wird. Damit Sega-Fans zumindest mal sehen, was sie versäumen, haben wir ein Bildschirmfoto von dem Programm »geschossen« (mg)

## Mehr von Melbourne House

**M**astertronic ist seit einiger Zeit mit dem Label Arcadia auch im Spielautomaten-Geschäft aktiv. Die Geräte basieren bekanntlich auf der Amiga-Hardware. Demnächst wird die Softwarefirma Melbourne House, die Spielhallen-Titel von Arcadia für verschiedene Computer veröffentlichen.

Das Extrawaffen-reiche Ballerspiel »Xenon« kommt für Atari ST und Amiga. »Rockford«, das auf »Bou der Dash« basiert, wird für MS-DOS, Atari ST und Amiga veröffentlicht. »Roadwars« ist für

Atari ST, Amiga, C64 und Spectrum angekündigt. Der MS-DOS-Hit »Metropolis« wird für Atari ST und Amiga umgesetzt. »Aaargh« kommt für C64, MS-DOS und Amiga. »Dreadnaught« soll für Amiga, Atari ST und C64 erscheinen. Mit »Double Dragon« (der Adaption eines Tai-to-Automaten) darf für C64, Spectrum, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und MS-DOS gerechnet werden.

Die Versionen für 16-Bit-Computer sollen zirka 70 Mark, die Umsetzungen für die 8-Bit-Rechner knapp 40 Mark kosten. (mg)

## Sega-Dauerfeuer

**H**and aufs Herz: Welchem Sega-Freak haben noch nie die Finger vom vielen Feuerknopf-Drücken geschmerzt? Vor allem bei den beiden »Fantasy Zone«-Cartidges wäre Dauerfeuer sehr vorteilhaft. Abhilfe schafft ein kleiner Zusatz für das Sega Master System, der im März auf den Markt kommt: Das »Rapid Fire Unit« wird zwischen Grundgerät und Joypad gesteckt. Mit zwei Schaltern kann man für jeden Feuerknopf einzelnen Dauerfeuer einstellen. Der praktische Finger-Schoner soll 20 bis 30 Mark kosten und wird in Deutschland von



Ballern ohne Blasen mit »Rapid Fire«

Ariolasoft vertreiben. Er wird dort erhältlich sein, wo man auch die Sega-Konsole und Sega-Module bekommt. (mg)

## Arnold läßt die Muskeln schwellen

**A**rnold Schwarzenegger, der berühmte berüchtigte Grazer Muskelmann darf jetzt mit seinem österreichischen Bodybuilding-Charme auch Computerspiel-Fans verzücken. Activision setzt seinen letzten Kassenschlager »Predator« für Atari ST, C64,

Handlung setzt allerdings erst dann ein, wenn alle Mitgl. jeder bis auf Schwarzenegger bereits das Zeitliche gesegnet haben. Also sieht man nur ein Arnold-Sprite auf dem Bildschirm, das allerdings jeden Bodybuilder in wohlproportionierte Entzückung versetzen



Ein Muskelmann auf Monstersuche: Arnold auf dem ST



...und auf dem Commodore 64

Schneider CPC und Spectrum um.

In diesem Dschungelfilm mit Science-fiction-Einlage kämpft sich der coole Major Dutch Schaefer (Arnold) mit seiner nicht minder coolen Crew durch den Dschungel, um ein paar Gefangene zu befreien. Es begegnet ihnen ein über Außerirdischer mit dem Charme eines Hatzhammers. Nach und nach werden Schaefers Mannen von dem schlabkrigen Alien getötet. Zu guter Letzt sind nur noch Arnold sowie eine Menge Mordwaffen übrig und der große Showdown beginnt (wie's ausgeht wird nicht verraten!).

Activision bringt jetzt das Computerspiel zum Film. Die

wird Arnold hat in dem Spiel genau das zu tun, was er sonst auch immer macht: grimmig reinschauen, durch die Wälder stapfen, kräftig draufschlagen und futuristisch aussehende Waffen benutzen. Da außerdem eine Menge Hecken-schützen aus dem Hinterhalt ballern, hat man jede Menge zu tun, um zu überleben.

Das Spiel-Design stammt von dem Softwarehaus System 3, das schon mit »The last Ninja« die Fans an den Rand des Joystick-Wahnstimmens brachte. Man darf also gespannt sein, was man in Predator alles erleben wird. Sobald wir ein fertiges Muster erhalten, werden wir es natürlich ausführlich testen. (aj)



## Der Ferrari läßt sich Zeit

**N**eu von einem Spiel, das wir in dieser Ausgabe eigentlich bereits testen wollten. Das »Ferrari Formula 1«-Autorennen von Electronic Arts wird nach diversen Verzögerungen voraussichtlich erst im April für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs veröffentlicht werden.

Ferrari Formula 1 ist kein reines Geschicklichkeitsspiel. Der Spieler fährt eine ganze Grand-Prix-Saison lang um den Sieg in der Weltmeisterschafts-Wertung. Um in einem Rennen auf einen guten Platz zu kommen, muß er natürlich zunächst seinen Ferrari auf Vordermann bringen. Dazu gehören Tests im Windkanal genauso wie die richtige Motor-Einstellung. Trainingsrunden, Boxenstops mit Reifenwechsel und viele andere Spiel-elemente runden die komplexe Rennsimulation ab. (mg)



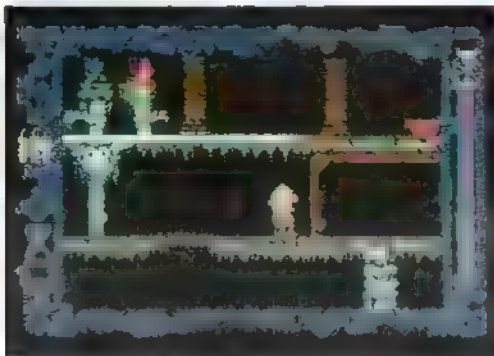
Verhinderte Formel 1-Mechaniker dürfen sich bald am Ferrari austoben. Hier wird bei der Amiga-Version getunt und gefummelt, bevor man sich ins nächste Rennen stürzt.

## Panther und Vampire

**D**as deutsche Softwarehaus Magic Bytes hat für den März zwei neue Programme angekündigt. »Pink Panther« ist das Spiel zur beliebten Zeichentrickserie »Der rosarote Panther«. Tite held Paulein Panther muß versuchen, als Diener in Häusern wohlhabender Bürger unterzukommen. Sein Ziel ist es, eines Nachts alles Wertvolle mitgehen zu lassen. Ob es von Vorteil ist, daß seine Herren immer Schlafwandler sind? Klar, daß Sie die Rolle von Paulein übernehmen.

»Vampire's Empire« ist ein Action-Spiel im Schloß des Grafen Dracula. Sie müssen einen Lichtstrahl zum Grab des Grafen führen. Trifft ihn das Sonnenlicht, zerfällt er zu Staub. Allerdings eigenartige Geschöpfe werden Ihnen dabei im Weg sein. Ein Grafik-Demo der Amiga-Version sah schon vielversprechend aus.

Beide Spiele werden für C64, Schneider CPC, Atari ST und Amiga erscheinen. Die Preise schwanken je nach Computer und Datenträger zwischen 30 und 60 Mark. (mg)



Vampire sind auch nur Menschen. Die Amiga-Version von Vampire's Empire erscheint bald.

## Ein Sprint bleibt selten allein

**E**lectric Dreams wird in Kürze einen »Super Sprint«-Nachfolger für den C64 veröffentlichen. »Championship Sprint« bietet gegenüber

sammenbasteln. Alle Super Sprint-Schikanen wie Öl und Wirbelstürme fehlen ebenso wenig wie die Schraubenschlüssel, durch die man an



Championship Sprint auf der Überholspur – komplett mit Construction-Sat (im Bild die C 64-Version)

der Commodore-Version des Vorgängers einige Vorteile. So rasen jetzt vier statt drei Wagen über die Piste. Alle acht Strecken stehen außerdem komplett im Speicher, nach denen ist nicht mehr nötig. Mit einem benutzerfreundlichen Construction-Set kann man jetzt auch eigene Strecken zu-

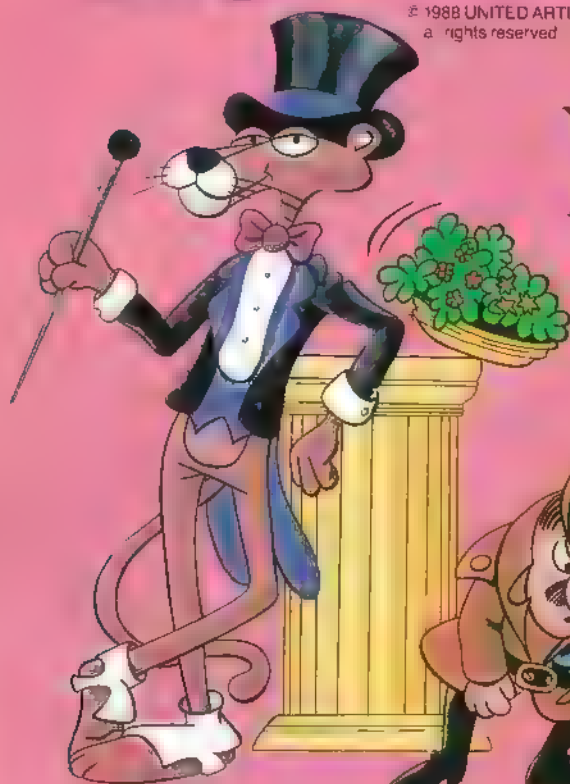
Extras für den Wagen herankommen.

Ein Test von Championship Sprint folgt, sobald uns eine fertige Version vorliegt. Das Spiel wird für 35 Mark auf Kassette und für 49 Mark auf Diskette erhältlich sein. Vorerst ist nur eine Commodore-Version geplant. (ht)



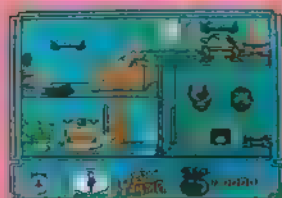
# PINK PANTHER

© 1988 UNITED ARTISTS INC.  
all rights reserved



**ATARI ST**

**SPECTRUM  
ATARI ST/AMIGA  
AMSTRAD/C64**



**AMSTRAD**



# HITPARADEN

## Mitmachen bei der Leser-Hitparade: 22 Spiele zu gewinnen

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste gibt es die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen müßt ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteil in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer ihr besitzt und ob ihr einen Kassetten-Recorder

oder ein Diskettenaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an: Markt & Technik Verlag AG, Redaktion Power Play, Kennwort: Hitparade, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer erreichen, werden bei der Hitpa-

rade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt. Diesmal gab es »Combat School« von Ocean zu gewinnen. Die Preisträger in diesem Monat sind:

Martin Bales, Köln  
Markus Bana, Kärnten  
Harald Baur, Adelsdorf  
Mathias Böhrer, Muebach-Kustalberg  
Antje Corbet, Tettnang  
Stefan Friedberg, Garzen  
Andreas Guber, Dilling  
Gordon Hänel, Bochum  
Markus Karch, Offenbach  
Bernd Langer, Fellbach

Die auf dem Titel abgebildeten Spiele sind die aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste. Die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen müßt ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteil in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer ihr besitzt und ob ihr einen Kassetten-Recorder

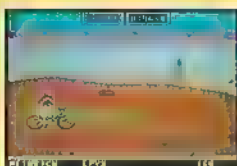
Seit der letzten Power Play sind zwei Monate vergangen und in dieser Zeit hat sich das Weihnachtsgeschäft in den Charts bemerkbar gemacht. In England konnten Vollpreis-Programme sich nach langer Zeit wieder gegenüber den Billigspieles durchsetzen.

Die Aufsteiger des Monats bei der Leser-Hitparade sind eindeutig »Maniac Mansion« und »Bubble Bobble«. Vielleicht kann Maniac Mansion sogar die souveräne Spitzenplatzierung von »California Games« gefährden. Im nächsten Monat wissen wir mit Sicherheit mehr... (hl)

### Leser-Hitparade

1. (1)  
California Games  
(Epyx/U.S. Gold)

»California Games« hält mit deutlichem Vorsprung die Spitzenposition bei unseren Leser-Charts.



2. (3) Wizball (Ocean)
3. (4) Pirates (Microprose)
4. (13) Maniac Mansion (Lucasfilm/Activision)
5. (7) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
6. (8) Gunship (Microprose)
7. (2) World Games (Epyx/U.S. Gold)
8. (5) The Last Ninja (System 3)
9. (8) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
10. (12) The Bard's Tale (Electronic Arts)
11. (9) Arkanoïd (Imagine)
12. (-) Bubble Bobble (Firebird)
13. (20) Superstar Ice Hockey (Mindscape/Databyte)
14. (19) The Guild of Thieves (Rainbird)
15. (11) Elite (Firebird)
16. (-) Test Drive (Accolade/Electronic Arts)
17. (18) Road Runner (U.S. Gold)
18. (10) Indiziertes Spiel
19. (-) Western Games (Magic Bytes)
20. (14) Indiziertes Spiel

### Hits der Redaktion

1. (-) Gryzor (Ocean)
2. (4) Star Wars (Domark)
3. (-) Fantasy Zone II (Sega)
4. (-) Tetris (Mirrorsoft)
5. (-) Zillion (Sega)

Die Redaktions-Hitparade ist eine Auswahl aus den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste. Die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen müßt ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteil in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer ihr besitzt und ob ihr einen Kassetten-Recorder

### Top 15 England

1. (-) Combat School (Ocean)
2. (2) Grand Prix Simulator (Code Masters)
3. (-) Live Ammo (Ocean)
4. (-) Out Run (U.S. Gold)
5. (-) Solid Gold (U.S. Gold)
6. (-) Star Wars (Domark)
7. (-) Game, Set, Match (Ocean)
8. (-) Gary Lineker's Superstar Soccer (Grem In)
9. (-) Match Day 2 (Ocean)
10. (-) 10-Pack (Grem In)
11. (4) Soccer Boss (Alternative)
12. (1) Joe Blade (Players)
13. (-) 720° (U.S. Gold)
14. (7) Fruit Machine Simulator (Code Masters)
15. (11) Dizzy (Code Masters)

### Top 15 U.S.A.

1. (-) Test Drive (Accolade)
2. (3) California Games (Epyx)
3. (-) Street Sports Basketball (Epyx)
4. (2) Maniac Mansion (Activision)
5. (-) Echelon (Access)
6. (-) 4th & Inches (Accolade)
7. (-) 3D Helicopter Simulator (Sierra)
8. (-) Gauntlet (Mindscape)
9. (5) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
10. (1) Gunship (Microprose)
11. (6) Sub Battle Simulator (Epyx)
12. (-) Superstar Soccer (Mindscape)
13. (12) Indiziertes Spiel
14. (9) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
15. (-) Earl Weaver Baseball (Electronic Arts)



# 4 Smash Hits

C64, Schneider CPC, Spectrum  
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) \* Hewson

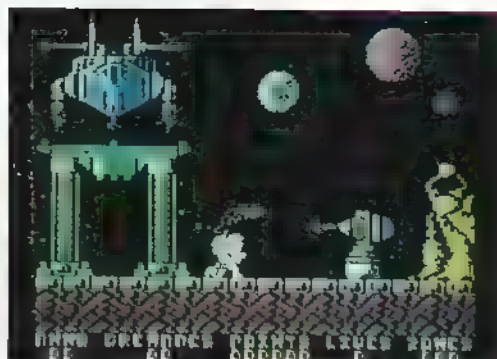
Die neue Spiele-Sammlung von Hewson ist eine bemerkenswerte Zusammenstellung: vier erfolgreiche Titel, die das Softwarehaus 1987 veröffentlicht hatte, sind auf ihr enthalten. Zwei der vier Spiele, »Exolon« und »Zynaps«, sind gerade ein halbes Jahr alt. Da wird sich mancher ein wenig verärgert vorfinden, der vor kurzem erst eines der Programme erstanden hat. Zum selben Preis bekommt er jetzt gleich vier Spiele auf einen Schlag.

Exolon ist ein Action-Spiel, in dem man sich Bid für Bid vor-kämpfen muß. Gescrollt wird nicht, doch dafür ist auf jedem Bild einiges los. Mit Laser- und Raketenkraft geht es hier zur Sache. Das überdurchschnittlich gute Programm ist bei allen drei Versionen spielerisch identisch, die schönste Grafik hat die CPC-Umsetzung.

»Ranarama« ist ein Action-Adventure, das vor kurzem

auch für den Atari ST veröffentlicht wurde. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Labyrinth-Action im Stile von »Gauntlet«, doch Taktik ist genauso gefragt. Trotz freundlicher Kritiken war Ranarama nie ein großer kommerzieller Erfolg. Vielleicht liegt es daran, daß die spielerischen Qualitäten des Programms nicht auf Anhieb auffallen.

Im Weltraum erwartet uns zunächst »Uridium Plus«, eine Version des Action-Klassikers Uridium mit neuen Levels. Die Klasse der C64-Version erreichen die Spectrum- und Schneider-Umsetzungen leider nicht. Die CPC-Version ist eine Premiere: Und um wurde vorher nie für den Schneider veröffentlicht. Eine bessere Figur macht »Zynaps« auf diesen Computern. Diese Weltraumballerei mit Extrawaffen kann sich bei allen drei Versionen sehen lassen. Technisch gibt es an Zynaps nichts auszu-



Let's totz' Action mit »Exolon« (C64)

zen und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Das Programm ist allerdings recht schwierig und dürfte weniger geübten Joystick-Schwergern so manches Magengeschwür einbringen.

»4 Smash Hits« ist eine Compilation, die bei allen drei Computern insgesamt überzeugen kann. Dank der guten Um-

Plus-Version ist die Commodore-Ausgabe etwas stärker als die Versionen für CPC und Spectrum.

Falls Sie nicht schon einzelne Titel dieser Sammlung gekauft haben, lohnt sich die Anschaffung dieser soliden Compilation von vier sehr unterschiedlichen Action-Spielen auf alle Fälle. (hl)

4 Smash Hits (Exolon, Ranarama, Uridium Plus, Zynaps)

## 64'er Spielesammlung (Band 2)

C64  
39 Mark (Buch und Diskette) \* Markt & Technik

Aufmerksame Leser der Computerzeitschrift »64'er« werden viele Spiele wiedererkennen, die auf dieser Sammlung enthalten sind. Die meisten wurden bereits in Ausgaben und Sonderheften dieses Magazins

veröffentlicht. Der Titel des Buchs verspricht nichts Geringeres als 14 spannende Spiele, doch leider sind die meisten unter dem Durchschnitt. Wer zum Beispiel von »Golf« die Qualität von »Leader Board« erwartet, wird schnell wieder

enttäuscht ausschalten. Interessanter ist das schon »Billard«, bei dem man mit zwei Varianten Kugeln schieben kann.

Die Action-Spiele sind sehr müde ausgefallen. »Steel Slab« ist höchstens eine Art Pausenfüller, und »Apocalypse Now« ist ein billiger Abklatsch von »Fort Apocalypse«. In »Tödliches Dioxin« sammelt man mit einem Hubschrauber Giftfässer auf, während man in »Libra« durch ein unterirdisches Gewölbe irrt. Beide Programme sind technisch sauber gemacht, es mangelt ihnen aber am Spielwitz.

Enttäuschend sind die Adventures. »Zauberschloß« ist so einfach, daß man es in wenigen Minuten durchgespielt hat. »Freiheit« ist ein Textadventure, das zwar einen ordentlichen Wortschatz aber dünne Raumbeschreibungen hat.

»Block Out« ist ein »Arkanoid«-Verschnitt unterer Güte. Ein kleiner Lichtblick ist trotz der schlechten Steuerung »Aquantor«. Mit seinem Spritz muß man Mauern setzen, um eine Überschwemmung zu verhindern. Ebenfalls nicht schlecht spielt sich »Dasher«, eine Mischung zwischen »Lode Runner« und »Pac Man«.

Gut sind die ausführlichen Anleitungen, die auch POKES und Tricks zu den Spielen enthalten und in einem stattlichen Hardcover-Buch untergebracht sind.

Fazit: Vom technischen Standpunkt können die Spiele nur ein müdes Lächeln entlocken. Man kann sie aber auf dem Bildschirm listen und so ein wenig aus den Programmen lernen. Für Nur-Spieler ein Flop, für Hobby-Programmierer eine interessante Sammlung. (a)



»Golf« - eines von 14 Spielen der 64'er-Sammlung

64'er Spielesammlung, Band 2 (Apocalypse Now, Aquantor, Billard, Block Out, Bundesliga Manager, Dasher, Freiheit, Golf, Libra, Space Invader, Steel Slab, Tödliches Dioxin, Tont!, Zauberschloß)



# Bits, Bytes und Beckenbauer

**Auf geht's zum Turnier der Fußball-Programme:  
In unserem Vergleichstest der Sport-Simulationen treten neun  
Spiele gegeneinander an. Wer wird der Sieger?**

**Z**um Jahreswechsel kamen die Fußball-Fans unter den Computer- und Videospiel-Besitzern endlich wieder auf ihre Kosten. Nach langer Durststrecke erschienen neue Fußball-Simulationen für Heimcomputer. Auf dem Videospiel-Sektor hat Nintendo ein Fußballspiel veröffentlicht; für das Sega-System liegt mit »World Soccer« sogar schon ein zweites, verbessertes Fußball-Modul vor. Neben diesen beiden Videospiel-Titeln testen wir sieben Computer-Programme für Amiga, Atari ST, C64 und Schneider CPC.

Die Fußball-Verrückten in unserer Redaktion, Martin und Heinrich, haben sich durch die aktuellen Fußball-Simulationen durchgespielt. Als Referenz-Programm wurde außerdem der Super-Oldie »International Soccer« mit in die Test-Reihe aufgenommen. Was uns beim Spielen angenehm und unangenehm aufgefallen ist, erfahrt Ihr in unserem schonungslossten Vergleichstest. Außerdem werfen wir einen Blick auf drei brandneue Fußball-Simulationen, die in den nächsten Wochen erscheinen sollen. Am Anfang unseres Testfelds steht der Titelverteidiger: »International Soccer« für den C64 galt bislang als bestes Fußballspiel für Heimcomputer.

## International Soccer

Feuchte Augen und Nostalgie sind bei diesem Programm angesagt. Das Hervorkommen unseres fünf Jahre alten International Soccer-Moduls war

Anlaß für Bemerkungen wie »Was? Du noch, damals.« und ähnliche verklarte Kommentare in Ehren ergrauter Spieler. Tester International Soccer ist das absolute Super-Oldie und gilt seit Jahren als beste Fußball-Simulation. In unserem Vergleichstest mußte es sich gegen wesentlich neuere Software-Enkel behaupten.

Spartanische 16 KByte ist International Soccer groß. Strategische Details gibt es keine. Zu Beginn kann man wählen,

oder paßt zu einem Mitspieler und läßt auch den Torhüter eine Parade ausführen, sofern er im Bild ist. Doch Vorsicht, einmal gesprungen, braucht der Keeper ein paar Sekunden, bis er sich wieder aufgerappelt hat. In dieser Zeit ist die Abwehr offen wie ein Scheunentor.

Da die Fußballer-Sprites schön groß sind, und die computergesteuerten Mitspieler relativ intelligent mitlaufen, macht International Soccer ei-



Klassisch: International Soccer (C64)

ob man zu zweit oder gegen einen von neun Computergegnern spielen will. Hat man auch die Trikottfarben bestimmt, geht es los: jede Partie dauert 2 x 3½ Minuten. Die Spielzeit kann man leider nicht verändern.

Das Soccer-Spielprinzip ist einfach: Der Spieler steuert den ballführenden Kicker. Per Feuerknopfdruck schießt man

den Heidenpaß. Das zeigte sich auch bei unserem Match, welches das mit Abstand stimungsvollste des ganzen Turniers war. Martin gänzte vor allem mit schwindelerregenden Dribblings, führte auch die hohe Kunst des gelungenen Flachpasses vor und siegte klar 5:1 Heinrichs Ehrentreffer gewinnt immerhin einen Schönheitspreis; ein satter

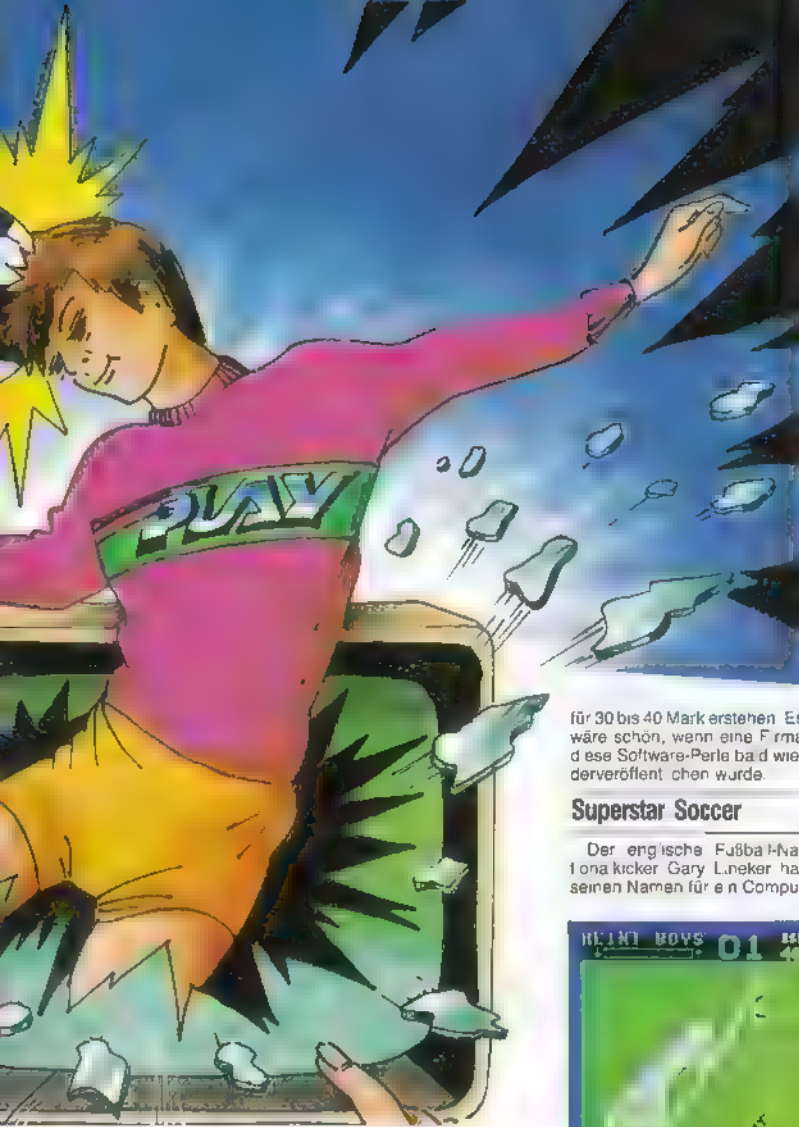


Weitschuß in den Winkel. Weitere Höhepunkte Heinrichs Elgentor zum 0:1 (Grrr!) und diverse Pfostenknaller.

Bei diesem Klassiker gibt es leider keine taktischen/strategischen Elemente, und die Spielzeit kann nicht eingestellt werden. Sehr gute Spieler werden selbst vom stärksten Computergegner kaum mehr gefordert. Mit einem gleichwertigen Partner macht's ohnehin am meisten Spaß.

Das fünf Jahre alte Modul wird leider nicht mehr vom Hersteller Commodore vertreiben. Bei vielen Händlern gibt es aber noch Restposten. Wer etwas Glück hat, kann das Modul





für 30 bis 40 Mark entstehen. Es wäre schön, wenn eine Firma diese Software-Perle bald wieder veröffentlichte.

### Superstar Soccer

Der englische Fußball-Nationalkicker Gary Lineker hat seinen Namen für ein Compu-

Die C64-Diskettenversion testeten wir bereits in Power Play 2. Sie besticht vor allem durch viele strategische Finessen. Es gibt vier Ligen, Pokalspiele, das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle und der Spielstand wird nach jeder Partie gespeichert. Ein wenig Menschenhandel ist auch erlaubt (Kauf und Tausch von Spielern), um die Mannschaftsaufstellung kümmert man sich selber, und während einer Fußball-Partie bestimmt man die taktische Marschroute des Teams (zum Beispiel mehr Schießen, weniger Pässe schlagen). Mit dem Joystick wird der Mittelfeldspieler der eigenen Mannschaft gesteuert und - wer man will - auch der Torwart. In einem Trainings-Modus können zwei Spieler in einem Team werkeln (einer als Torwart, der andere als Stürmer) oder gegeneinander antreten. Im Liga-Modus kann ein Spieler nur gegen die Computerteams antreten.

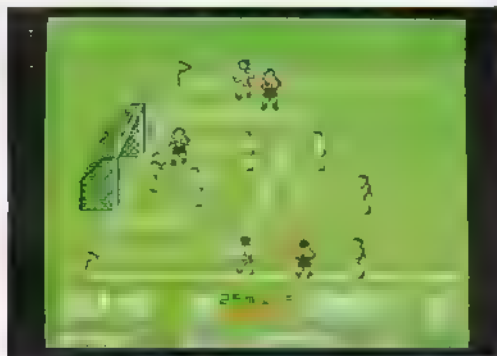
Unser Testspiel beginnt zweckmäßigerweise mit flottes Scrolling, aber kein richtiges Fußball-Feeling. Super-Weitschüsse hüpfen oft über das gesamte Spielfeld. Ein Beispiel: Abschlag von Heinrichs Tor, das Leder kullert gemütlich über den Platz, springt zweimal auf Martins Torwart,



Strategisch: Gary Lineker's Superstar Soccer (C64)

terspiel hergegeben, das wir uns gleich in drei Versionen ansehen: »Gary Lineker's Superstar Soccer« für C64 und für Schneider CPC standen auf unserem Spielplan (Disketten- und Kassetten-Versionen sind unterschiedlich und werden von uns getrennt bewertet). Die Atari ST-Umsetzung war zu Redaktionsschluss leider noch nicht fertig.

greift daneben und der Ball ist im Netz. Hä hä, Martin findet's gar nicht komisch zur Halbzeit liegt er 0:2 hinten. Die Kontrahenten sind sich aber einig, daß Tore hier in erster Linie Zufallsprodukte sind. In der 2. Spielhälfte geht das muntere Schießen weiter. Martin gelingt ein Tor. Heinrich hat Anstoß und kickt den Ball vom Anstoßkreis aus direkt in



Beachtlich: Gary Lineker's Superstar Soccer (CPC)



# VORBEI MIT'D GEPLANKEL, SKATEORDIE







**J**etzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!

#### MIT SCHWUNG IN DIE WANNE

Die Rampe runter im schiefen Tempo und hoch auf die Kante auf der andern Seite. Dort nach Belieben Rock n' Roll Handstands, voll Ausübung, und andere wahnsinnige Manöver und Luftsprünge ausführen.



#### BEIHALT DEIN KARATE

In diesem Tempo durch die anspruchsvollen Quartiere – kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Latzen, Zaune – und Dornen Rasteln alles wird kurz und kleingeschlagen. Für echte Kämpfer gibt der Streifenwagen nie tolle Rampe ab.



## LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!

Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer, das heißt für Apple II, Commodore Amiga, Atari ST, IBM Spectrum und PC sowie für die neuesten Konsolen, wobei für alle Systeme erhältlich sind unsere Produkte – die bei jedem guten Software-Händler zu haben sind, besonders dort, wo sie dieses Signet sehen.

**ELECTRONIC ARTS**  
WITH SIGNET DESIGN

Wenn Sie mehr von unserer Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie – ohne Briefmarken, Kartenpost – ein Electronic Arts #49 Katalog (kostenlos) – auch per Postkarte – BYN, ENG, AND oder rufen Sie unseren Kundendienst unter 02-41-7777774, 93-62480 an.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH

**ELECTRONIC ARTS**

- FRANK LANGFORD -



**Martin's Tor Gähnt:** Am Schluß gewinnt Martin mit dem Eishockey-Ergebnis 5:4. Und das, obwohl wir die kürzeste Spielzeit wählen. Partien gegen den Computer fallen oft noch toller aus. Schade daß man hier kaum mehr von einer Simulation reden kann. Das Drumherum mit Spiel-erhandel und Liga-Modus ist wenigstens gut gelungen.

**Spielgeschehen:** Bei unserem Testmuster braucht der Ball zu Beginn der 2. Halbzeit eine Weile, um wieder auf Touren zu kommen nach dem Anstoß. bleibt er ein paar Sekunden lang unsichtbar! Bug Nr. 2 eignet sich sehr gut, um ein wenig zu schummeln. Wenn man den Ball einwerfen oder abschlagen darf, kann man sich beliebig viel Zeit lassen. Führt man

eine lebenvoll »Kickometer« genannte Anzeige ist während des Spiels ständig zu beachten, denn je länger ein Balken in ihr ausschlägt, desto wichtiger wird ein Schuß. Beim ersten Spiel glauben wir außerdem, in einen »Slow Motion-Modus« gelangt zu sein. Belustigten Kommentaren wie »Hu! Zeitzeu wie in der Sport-schau!« folgten bald ernüchternde Worte wie »lahme Krücke« und die Erkenntnis, das Spiel ist immer so langsam.

Die Grafik ist ganz gut gezeichnet. Sie wird von passendem Stadion-Sound untermauert, aber sobald die Geschichte in Bewegung kommt, regert statt König Fußball eine ganze Packung Schlafableiten. Wer hier auf die C64-Version hofft, auf der schnelles Scrollen ja eigentlich kein Problem sein sollte, darf deprimiert nach

nickt, aber vor allem Martin täuscht! Von Action kann kaum die Rede sein, außerdem verschwinden des öfteren an gesprohen für ein paar Sekunden. Match Day 2 bietet zwar einige interessante Feinheiten (zum Beispiel wird berücksichtigt ob ein Spieler den Ball mit dem Kopf, Knie etc. annimmt und prallt dementsprechend ab), die Schlafwagen-Geschwindigkeit macht den Spielspaß aber schnell zu eckig. Wer nicht hatte vor Spielbeginn noch einen starken Kaffee getrunken und gewann 2:0. - Wenigstens etwas.

## Soccer King

Weiter geht's mit dem einzigen Programm unseres Turniers, das für Amiga und Atari ST erhältlich ist. Weitere Fußballspiele für diese Computer



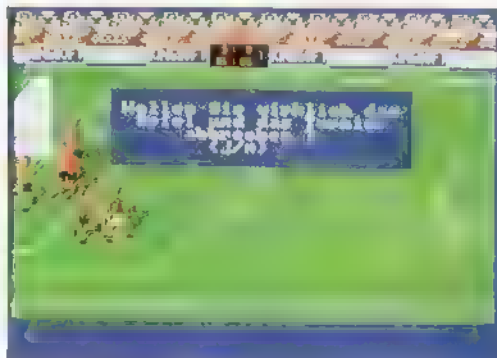
Langatmig: Match Day 2 (C64)

Diese strategischen Elemente fallen bei der C64-Kassettenversion fast alle unter den Tisch. Es gibt keine Ligen, Spielstände können nicht gespeichert werden, der Spielerhandl fällt auch flach. Es gibt nur noch zwei Mannschaften, die gegeneinander spielen können. Fast alle Stärken des Disketten-Originals fallen flach, was die Spielmotivation erheblich mindert. Da kann man nur hoffen, daß der gute Gary Lineker keine Datensätze an seinem C64 hängen hat. Wenn er diese Version sieht, zieht er sich sonst eine Zerrung zu, während er sich gequält abwindet. Beim Schneider CPC hat man ein fähigeres Programmier-Team gefunden, denn hier bietet auch die Kassettenversion alle Strategie-Elemente, lediglich der Trainings-Modus fällt weg. Zwei Spieler können also nicht gegeneinander antreten, weshalb wir bei dieser Version auf unser Turnier-Match verzichten mußten. Die CPC-Umsetzung ist nicht ganz so schnell wie die C64-Version, doch für Schneider-Verhältnisse wird flott gescrollt und der Spielaß kann sich sehen lassen. Das Ergebnis der einzelnen Partien fallen auch wesentlich realistischer aus. Leider trüben ein paar handfeste Bugs (Programm-Fehler), die zum Teil recht erhebend sind, das

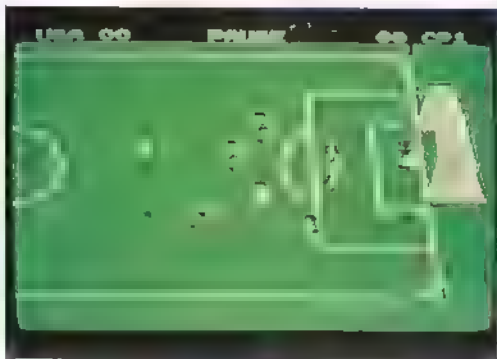
also mit einem Tor Vorsprung, wartet man mit dem Weiter-spielen einfach so lange, bis die Partie beendet ist! Richtig: Sportmänner verzichten natürlich auf solche schmutzigen Tricks, aber wer ähnlich skrupellos ist wie unsere Tester sollte das einmal ausprobieren.

## Match Day 2

Auch von »Match Day 2« traten die CPC- und C64-Versionen bei unserem Vergleichstest an. Spielerisch sind sie identisch: es gibt auch keine Unterschiede zwischen Kassettens- und Disketten-Versionen. Ähnlich wie bei Superstar Soccer kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Man steuert während einer Partie auf jeden Fall einen Feldspieler. Wer mutig ist, kümmert sich auch um den eigenen Torwart. Es gibt einen Liga- und einen Pokal-Modus mit je acht Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Speichern auf Kassette und Diskette ist nicht notwendig. Will man einen Tabellenstand rekonstruieren, tippt man einen Code ein. Eine praktische Methode, die durch die Verwendung eines besser lesbaren Zeichensatzes noch mehr gefallen könnte.



Merkwürdig: Soccer King (Amiga)



Japanisch: Nintendo Soccer (Nintendo)

Hause gehen die ist genauso schlafmützig.

Während unseres Turnierspiels, das wir mit der Commodore-Version austragen, ist zwar niemand einge-

sind übrigens angekündigt beachtet bitte auch unsere Vorab-Informationen am Ende dieses Artikels. »Soccer King« ist auf jeden Fall schon zu haben: die ST-Version läuft so-



woh mit dem monochromen Monitor als auch mit Farbmonitor und Fernsehgerät. Sie ist mit der Amiga-Umsetzung nahezu identisch, alle Anmerkungen und Informationen über dieses Programm beziehen sich deshalb auf beide Versionen. Lediglich der Sound ist beim Amiga etwas ausgefallener, aber deswegen noch nicht besser, ein digitalisiertes Publikum gröhlt, was nach einer Weile ganz schön nervt.

Es gibt einen Liga-Modus, in dem bis zu sechs Mannschaften um den ersten Tabellenplatz spielen, von denen der Computer beliebig eine übernimmt. Das Programm berechnet stets die aktuelle Tabelle, macht aber keinerlei Anstalten, sie auf Diskette zu speichern.

Auch bei Soccer King steuert der Spieler den Mittelstürmer der eigenen Mannschaft. Wie bei International Soccer, Superstar Soccer und Match Day 2, wird der Bildschirm horizontal gescrollt, man sieht wie bei einer TV-Übertragung immer den Teil des Spielfelds, in dem sich der Ball gerade befindet.

Beim Spielen von Soccer King erinnert man sich unwe-

raus besteht der Ball? Aus Beton? Aus rostfreiem Edelmetall?

In einer 2 x 5 Minuten langen Test-Partie gab es kaum spannende Momente. Wenn es einmal zu Strafraumszenen kam, entstand sofort ein unübersichtliches Gewimmel von Spieler-Sprites. Wer da noch durchblickt, wo der Ball ist, kann von Glück reden. Martin schaffte das mit einem Doppelschlag gleich zweimal und siegte 2:0. Seine Meinung über das Programm wurde dadurch aber nicht besser: »Das gehört indiziert, das ist doch seelische Grausamkeit dem Spieler gegenüber«. Auf gut Deutsch: Wer ein Fußballspiel für seinen Amiga oder ST sucht, sollte auf einen besseren Titel warten.

## Nintendo Soccer

Kaum war das Nintendo-Videospiel auf dem deutschen Markt erhältlich, wurde dazu eine Fußball-Simulation angeboten: »Nintendo Soccer« ist der schlichte Name des Moduls, bei dem man zu zweit gegeneinander spielen kann. Der Computer läßt sich nicht lange bitten und bietet sich mit fünf Schwierigkeitsstufen als

man übernehmen will. Daß man Verteidiger und Torhüter gleichzeitig steuert, sorgte bei diesem Modul für ein wenig Verwirrung. Richtig chaotisch wurde es aber erst wegen einer Eigenart, die dem Torwart kaum eine Abwehrchance läßt: schießt ein Stürmer Richtung

Master-System. Die Steuerung ist ähnlich wie bei Nintendo Soccer (Schuß/Paß); auch hier kann man zu Beginn ein Land seiner Wahl bestimmen. Die Präsentation ist farbenprächtig, ausgefallen und ansatzweise werden gar die Nationalhymnen heruntergeknüpelt.



Ein erstes Bild der C64-Version von Street Sports Soccer

Tor, wenn das Tor noch gar nicht zu sehen ist, kann der Schuß trotzdem in den Kasten rollen. Wenn das Tor endlich ins Bild gescrollt wird, hat der Torhüter kaum eine Abwehrchance, da das Leder Sekundenbruchteile später schon ins Netz kulert.

Martin selzte diesen Umstand ohne Skrupel und jegliche Nächstenliebe bei unserem offiziellen Test-Match ein. Sein entsetztes, von der Welt und solchen spielerischen Mängeln enttäuschtes Opfer war eine leichte Beute. Endstand 6:0. Wir mußten das Elfmeterschießen nicht bemühen, um den Sieger zu küren.

Neben dem Weitschuß-Problem fiel unangenehm auf, daß die Bildschirm-Kicker den Ball nicht sehr dicht am Fuß führen, was ein gepflegtes Dribbling so gut wie unmöglich macht. Zur Halbzeit werden die Seiten nicht gewechselt. Ansonsten gibt's wenig zu meckern. Das Paß/Schuß-System klappt recht ordentlich und die Grafik ist zufriedenstellend. Alles in allem eine durchschnittliche Vorstellung. Haben Sega-Besitzer mehr vom Fußball-Leben?

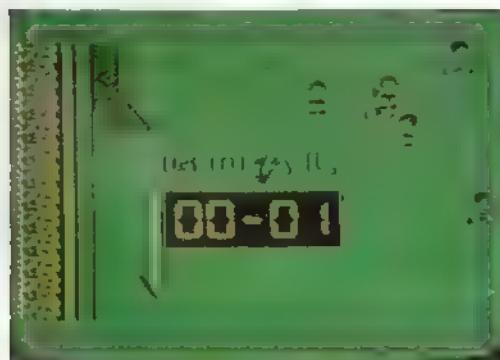
## World Soccer

Vor kurzem erschien mit »World Soccer« das zweite Fußball-Modul fürs Sega

Zu Beginn brauchten wir beide ein Weichen zur Orientierung, denn der Bildschirm wird nicht gleichmäßig, sondern ruckartig gescrollt – sowohl horizontal als auch vertikal.

Bei fast jedem Schuß wird deshalb rasant über den Rasen gescrollt. Der Effekt erweckt den Eindruck, als hätte das Modul Schluckauf und ist ebenso lästig wie die fröhlich dudelnde Hintergrundmusik. Sound-Effekte pur würden Gehör und Nerven schonen. Heinrich, beim Nintendo-Match noch schmähschlagend geschlagen, geht kurz vor Halbzeit mit 1:0 in Führung. Da wird das Joypad gleich freudig geschwungen und auch auf dem Bildschirm wird kräftig geballert. Das Ergebnis wird grafisch beeindruckend auf der Stadon-Anzeigetafel vermerkt. Man schwört blutige Rache in der 2. Halbzeit (die Seiten werden brav getauscht).

Es wird ein Kampf auf Biegen und Brechen. Das Passen klappt noch etwas genauer als bei Nintendo Soccer und man kann richtig in einen Gegner hineingrätzen, um ihm den Ball abzujaugen (Fouls ausgeschlossen). Dadurch wechselt das Leder aber sehr oft den Besitzer, wodurch die Partie etwas hektisch und zerfahren wird. In der Abwehr kommt man ins Schwitzen, da man den Torhüter mitsteuern muß. Ein plötzlicher Schiedsrichterpfiff ließ uns staunen: das Programm hält sogar die Ab-



## Scrollwütig World Soccer (Sega)

gerlich an den schönen Satz »Die Letzten werden die Ersten sein« – nur, daß er hier umgekehrt interpretiert werden muß. Diese erste Fußball-Simulation für Amiga und ST ist nämlich das Letzte. Daß die Grafik nicht sonderlich schön gezeichnet ist, läßt sich irgendwo noch verschmerzen, aber Scrollen und Spielablauf sind furchtbar langsam und ruckelig. Für besondere Erheiterung sorgte das Sprungverhalten des Balls. Er poltert wie ein nasser Sack über den Rasen. In der Redaktion wurden die ersten Wetten abgeschlossen. Wo-

Gegner an. Kleiner Gag am Rande: Jeder Spieler darf sich eine von acht Nationalmannschaften am Anfang aussuchen, für die er um Punkte und Tore streben will.

Die Steuerung ist einfach. Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und zum Passen. Während des Spiels wird immer angezeigt, zu welchem Mitspieler der Paß gehen würde. Man steuert immer denjenigen Kicker, der den Ball führt. Hat der Gegner das Leder und man befindet sich in der Verteidigung, kann man außerdem frei wählen, welchen Spieler





Microdeals Soccer rollt an – hier ein Bild der ST-Version

seitsregel strikt ein. Hätte es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden gestanden, wäre die Entscheidung in einem grafisch beeindruckenden Elfmeterschießen gefallen. Heinrich siegte aber 3:1, und das Elfmerschießen kann man auch direkt anwählen.

Auch bei World Soccer ist das Spielgefühl unterm Strich nicht gerade berauschend. Vor allem das hektische Scrolling und der mangelnde Spielfluss machen sich unangenehm bemerkbar. Als Fazit einigen wir uns auf »durchschnittlich« und schreiten schließlich zur großen Endabrechnung.

Unsere Übersichtstabelle präsentiert ein überraschendes Ergebnis: Das Oldie International Soccer, das als Referenzprogramm angetreten war, besiegt die Konkurrenz! Obwohl Soccer in einigen Einzelpunkten nicht voll überzeugen kann, macht es am meisten Spaß. Und das Spielgefühl ist bei einem Fußballprogramm letztendlich ausschlaggebend.

Ansonsten gibt es nur mittelmäßige oder deprimierende Ergebnisse zu sehen. Wie gut, daß in den nächsten Wochen drei weitere Fußball-Simulationen erscheinen werden, die wir an dieser Stelle schon einmal kurz vorstellen.

## Das Leder rollt weiter

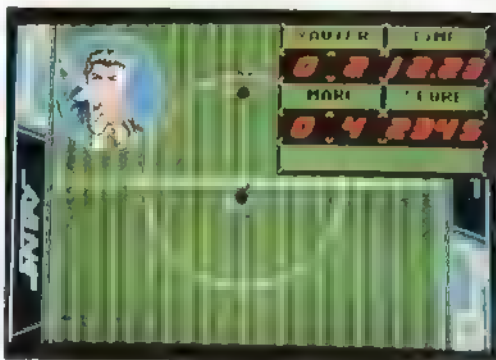
Aus Frankreich (Fußball-Europameister 1984!) kommt »Hotball«. Diese Fußball-Simulation von Satory wird für Amiga und Atari ST erscheinen. Die Pressemitteilung kündigt ein paar interessante Features an: man wird sogar foul'en können! Bis zu drei Spieler können gleichzeitig spielen, und es soll auch einen Team-Modus ge-

ben, in dem man zusammen antreten kann. Sanfte Dribblings, harte Schüsse und ein begeistertes Publikum dürfen da auch nicht fehlen. Hotball sollte bereits erschienen sein, wenn Ihr diese Seiten lest und wird zirka 80 Mark kosten.

Bei Epyx feilt man zur Stunde an den letzten Details von »Street Sports Soccer«. Ähnlich wie bei den anderen Programmen der Street Sports-Reihe, wird hier nicht das muntere Treiben der Profis simuliert. Vielmehr treffen sich ein

paar Jugendliche, um ein bisschen auf der Straße zu boizen. Zu Beginn des Spiels kann man sein Team erst mal Spieler für Spieler zusammenstellen. Street Sports Soccer soll im März für den C64 erscheinen.

Soccer« bald in die Stadien lassen. Die ST-Demo-Version machte bereits einen guten Eindruck: flottes Scrolling und eine grafisch tolle Anzeigefläche sind uns aufgefallen. Auch diese Fußball-Simulation war zu



Fußball aus Frankreich für Amiga und ST: Hotball

und wird etwa 35 Mark (Kassette) bis 50 Mark (Diskette) kosten.

Der dritte im Bunde wird wie Hotball nur für 16-Bit-Computer erscheinen: Microdeal wird »ST Soccer« und »Amiga

Redaktionsschluß fast fertig. Wenn alles klappt, werden wir in der nächsten Power Play wieder ein paar Halbtzettel spielen, um die Fußball-Neuheiten für Euch zu testen.

(ht)

Titel	System Daten	Regel- ein- haltung	Strategie	Para- meter	Computer- Gegner	Grafik	Sound	POWER-Wertung (Spielspaß)
International Soccer	C64 Modul	6	■	2	7,5	7	2,5	8,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	CPC Kass./Disk	6	8,5	7	8	7	1,5	6,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Disk	8,5	8,5	9	8,5	6,5	2,5	6
World Soccer	Sega Modul	7,5	0	6,5	6	7	5	6
Nintendo Soccer	Nintendo Modul	7,5	0	6,5	6,5	6,5	6	5,5
Match Day 2	CPC Kass./Disk	6	3	8	6	5,5	6,5	3,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Kass.	6,5	4	9	2	6,5	2,5	2,5
Match Day 2	C64 Kass./Disk	6	3	8	6	3,5	7	2,5
Soccer King	ST/Amiga Disk	5	0	8	2	2,5	2	1,5

Für jede Fußball-Simulation haben wir in verschiedenen Kriterien Wertungen zwischen 0 (uninteressant) und 10 (absolut Spitzenklasse) vergeben. Drei dieser Kriterien kennt man von unseren anderen Tests: Unter **Grafik** fallen Aspekte wie Scrolling, Farben etc. unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Ähnliches gilt für die Kategorie **Sound**. Bei Fußball-Simulationen sind vor allem passende atmosphärische Effekte wichtig. Unsere **POWER-Wertung** ist eine Art Fazit: Sie drückt aus, wie gut wir ein Programm insgesamt finden. Sie ergibt sich nicht durch das Verrechnen aller Einzelwertungen, denn diese sind unterschiedlich wichtig. Die **POWER-Wertung** ist der Gradmesser dafür, ob ein Computerspiel alles

in allem gut oder schlecht ist. Da sie am wichtigsten ist, haben wir die Programme in der Tabelle nach absteigenden **POWER-Wertungen** geordnet.

Bei unserem Vergleichstest haben wir außerdem einige Kriterien bewertet, die speziell bei Fußball-Simulationen wichtig sind. Unter **Regel-einhaltung** berücksichtigen wir, wie eng sich ein Programm an die Regeln des Fußball-Sports hält und wie realistisch es ist.

Die Wertung für **Strategie** orientiert sich daran, wie viele spielerische Details und am das Fußballspielgeboten werden. Gibt es zum Beispiel einen Liga-Modus, bei dem die Tabelle gespeichert wird? Kann man die Marschroute der computergesteuerten Mitspieler während einer Partie beeinflussen?

Bei **Parameter** haben wir darauf geachtet, wie stark oder flexibel ein Programm ist. Pluspunkte gibt es zum Beispiel, wenn man die Länge einer Partie einstellen kann, zwei Spieler im Team spielen können etc.

Ein besonders wichtiger Aspekt sind die **Computergegner**. Die Fertigkeit, ein Gegner zu sein, ist so wichtig, wie die Fertigkeit, ein Mitspieler zu sein. Ein Programm, das einen Herausforderer bieten kann, ist ein Programm, das auch wichtig ist. Das ist das, was wir hier mit der Wertung ausdrücken wollen. Einzelheiten und Begründungen zu unseren Wertungen findet ihr in unserem Flexibel, entnehmen in dem dies Programm einzeln besprochen wird. (ht)



# POWER AT SEA

NICHT NUR EINE SIMULATION. DAFÜR GIBT'S  
ZUVIEL ACTION UND MEHR ALS NUR EIN  
ARCADESPIEL. WEGEN DER VIELEN  
ENTSCHEIDUNGEN.

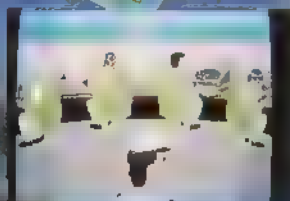


TABLE 1. *Continued*

ERHÄLTICH FÜR:  
C64 DISKETTE  
C64 KASSETTE

**Jetzt im Handel**

File Transfer Agent



**W**enn das Software-Jahr so weitergeht, braucht einem nicht bange zu werden: bei den Computerspielen ist zur Zeit Abwechslung Trumpf. »Out Run« und »Super Hang-On« sind neuer Stoff für Rennsport-Freunde. Arcade-Action wird bei »Gyroz«, »Rastan« & Co. geboten. Mit »Platoon« gibt es jetzt das spektakuläre Spiel zum Film. »Bravestarr« ist das Programm zu einer neuen Spielzeug-Reihe.

**Kein Mangel an interessanten Computerspielen:** ein ganzer Schub frischer Titel beschert Neuheiten in allen Genres. Automaten-Umsetzungen sind auch diesmal reichlich bei unseren Tests vertreten.

he. Freunde von Denk- und Logikspielen werden mit Titeln wie »Defektor« und »Tetris« bedient, und an der Adventure-Front hat Infocom mit »Sherlock« wieder zugeschlagen. In dieser Ausgabe sollte eigent-

Ich für jeden etwas dabei sein.  
Die Qualität der einzelnen Teile  
ist recht unterschiedlich, doch  
unser gnadenloses Test-Team  
tut sein Bestes, um die Sprei-  
del vom Weizen zu trennen.  
Um Euch möglichst viele

Umsetzungen und Neuheiten vorzustellen haben wir den Computerspiele-Teil um eine neue Test-Form erweitert: an seinem Ende findet ihr Kurz-Tests, die Euch in Kürze informieren

Auf der Hardware-Seite etablieren sich ST und Amiga immer mehr. Auch in dieser Power Play werden die beiden Aufsteiger-Maschinen mit vielen Neuerscheinungen bedacht. /h

## Tetris

**Schon mal ein Puzzle unter Zeitdruck gelöst? Bei »Tetris« kommt man ganz schön ins Schwitzen.**



Geometrie im freien Fall inklusive Statistik (Ämter)

**N**ach Starkillers eheernem Gesetz der Motivation sind die Spiele mit den einfachsten Ideen auch die faszinierendsten. «Tetra» hat auch ein simples Prinzip: Stellen Sie sich einen durchsichtigen Becher vor. Sie schauen von der Seite in ihn hinein, so daß Sie ein richtiges schönes «U» sehen können. In den Becher purzeln nun geometrische Figuren. Das tun sie nicht gegalt, sondern schön der Reihe nach. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Formen, die in den Becher fallen können. Ein Quadrat, ein Stab und fünf verschiedene Winkel. Sie kommen in bunt gemischter Reihen-

henfolge angeflogen. Sobald die Blöcke am Boden angekommen sind, stoppen sie und ein weiteres Teichen fällt in den Bacher. Wenn es auf den anderen Block oder den Boden fällt bleibt es ebenfalls stehen. Danach fällt wieder eine geometrische Figur nach unten. Das wiederholt sich so lange, bis der Becher voll und damit das Spiel beendet ist.

Gottlob lassen sich die Figuren steuern und drehen. So müssen sie also so aufeinanderstapeln, daß es möglichst lange dauert, bis der Becher voll ist. Da das ziemlich schnell geht, hat Tetris noch eine weitere Regel: Jedes Mal, wenn ei-

ne waagrechte Reihe vollständig ist, verschwindet sie und hinterläßt außerdem angenehme Spuren auf dem Punktekonto. Die Blöcke, die oben lagen, rücken eine Stufe tiefer. Auf diese Art kann man Tetris theoretisch so lange spielen, bis ein IC durchbrennt oder die eigenen Kräfte schwinden.

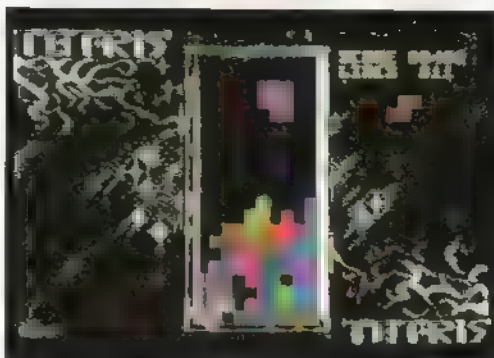
Wenn ein Bock am Rand des «Bechers» auftaucht, müssen Sie schnell abschätzen, woher der Bock fallen soll. Das ist sehr wichtig, denn es ergeben sich schnell lästige Hohlräume, die man nur sehr mühsam wieder schließen kann. Sobald nur ein kleiner Hohlraum entstanden ist, läßt sich die ganze Reihe nicht mehr abbauen. Man muß also lückenlos stapeln, um zum Erfolg zu kommen. Letztendlich beginnt das Spiel langsam, wird aber

stetig schneller. Zuerst kommen die Steine angekrochen, um schließlich ziemlich zackig in den Becher zu plumpsen.

Auf dem C64 läßt sich Tetris nicht lumpen. Das beginnt mit einem 10-Minuten-Song (im Stil von Jean Michel Jarre – Bombast!), in dem auch einige digitalisierte Effekte zu hören sind. Das Titelbild ist genauso imposant. Das Spiel ist schön aufgemacht, wenn auch die Farben der Steine etwas blasslich aussehen.

Am Rand des Spielfeldes kann man den Stein erkennen, der als nächster in den »Pott« fallen wird. Das erwies sich als große Hilfe, weil man immer gut voraussagen konnte

Bei der Amiga-Version wackelt unverständlicherweise der Hintergrund ständig, was aber nicht sonderlich stört.



Die Löcher im Gewebe werden noch zu Problemen führen (C64)

Grafik	4.5									
Sound	5.5									
Power-Wertung	8									

[illegible]

Grafisch ist die Amlga Version nicht umwerfend

Auch auf dem C 64 ein hoher Spielwert















## Psycho Soldier

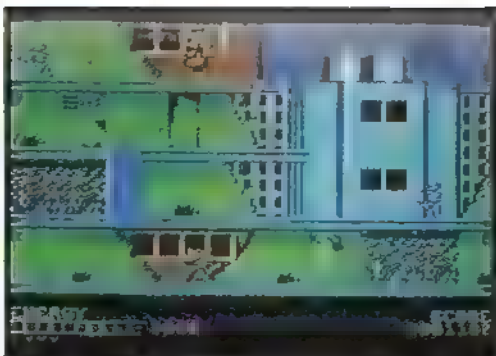
Grafik	3.5										
Sound	3										
Power-Wertung	2.5										

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

**G**erade ein paar laue Monate sind vergangen, seit wir mit der Umsetzung des Spielautomaten »Athena« beglückt wurden. Imaginär zaubert es schon den Nachfolger aus dem Hut. Bei »Psycho Soldier« muß sich die Amazonen-Athena mal wieder mit ein paar Schwierigkeiten herumschlagen. Genaugenommen hat es sie auf eine Welt verschlagen, auf der die Menschen unter der Krone einer finsternen Dämonenbrut leiden. Sechs Levels lang, von denen jeder etwa 30 Bildschirmgrößen groß ist, kämpft sie gegen die Finsternisse. Am Ende eines Levels wartet ein besonders zäher Dämon, und mitunter muß das Programm nachladen, um sich

eine neue Spielstufe reinzuziehen – Kassetten-Benutzer seien gewarnt.

Psycho Sold er ist ein Bader-  
spiel mit einer Pinse Plattform-  
Action, denn Athena kann meis-  
tens zwischen mehrere  
Gängen pendeln, die überein-  
ander angeordnet sind. Wäh-  
rend der Bildschirm unbarm-  
herzig von rechts nach links  
scrollt, wälzt sie von den d ver-  
sen Dämonen munter ange-  
griffen. Mit dem Feuerknopf  
brät man diesen Burschen eins-  
t mit dem Laser über, ein Druck  
auf die Taste bewirkt den  
Einsatz einer Bombe. Hinter  
Felsen, die man aufschoben  
kann, verbergen sich Extras.  
Der erste Lauf handelt es sich um  
verschiedene Bombentypen, (h)



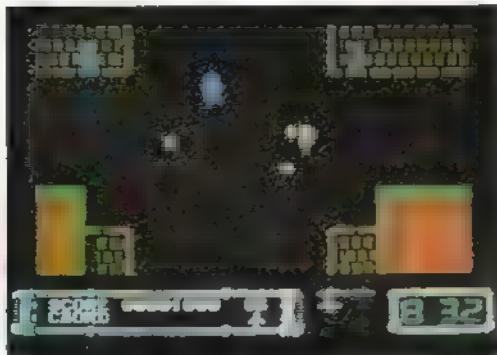
Athena ist zurück -wäre sie nur daheim geblieben. (C 64)

Heinrich: „Warum nur, warum?“

„Ich schon wieder eine mißglückte Automaten-Implementierung, das macht ja langsam wirklich keinen Spaß mehr. Die Hintergrundgrafik ist schlicht, die Sprites sehen streckenweise so aus, als hätte mein C64 einen Wackelkontakt in Video-Chip die Musik ist lasch und das Spielprinzip... Au weia

Psycho Soldier bietet herz ich  
wenig Neues, selbst die paar Ex-

# Masters of the Universe



Viel Feind, wenig Snowitz: Ha-Man hat's nicht leicht (C 54)

Heinrich: „Nur für He-Man-Fans.“

Viel Grafik im Speicher flottes Scrolling inklusive. Technisch ist das Programm ganz gut, doch beim Spielwitz beginnt das große Wehklagen. Ein b.öcherer "Robotron" ein wenig Zweikampf-Action gewürzt mit dem auf Dauer nervtötenden Tippen auf die Tastatur zwecks Orientierung lassen mich nicht gerade vor Freude erbeben. Wie viele andere

re Lizenzspiele hapert es bei Masters of the Universe am langweiligen Spielprinzip. Außerdem ist es relativ schnell gelöst.

Nachwuchs-He-Men können  
hierschon mal ein bisschen über  
die Welt zu raten. Sollten Sie  
kein großer Fan der Unverse-  
serie sein, dürfen Sie dieses  
Computerspiel aber ruhigen Ge-  
wissens versäumen.

Gratik	6.5										
Sound	5.5										
Power-Wertung	3										

C64 (Atari ST, MSX, Schneider CPC, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) \* Granlin

**F**rüher spielten Kinder mit Plüschleddys und Modellautos, heute mit He-Man und Skeeter. In den Kinderzimmern haben die "Masters of the Universe" Einzug gehalten. Der Obermacker dieser Spielzeugserie ist der mit Muskeln reichlich gesegnete He-Man, dem der Skeletor ein würdevoller Chef-Bösewicht gegenübersteht. Am letzten Dezember lief bei uns der erste abendfüllende Spielfilm um He-Man & Co. an, in dem der Ober-Gute von Dolph Lundgren überzeugend verkörpert wurde – wie gut, daß die schauspielerischen Anforderungen sich bei dieser Rolle auf Zahnecken grimmig gucken und Schwertschwingen beschränken. Zu diesem Film hat Gremlin ein Spielprogramm erfindet, zu welchem

seln mit dem Masters of the Universe-Computerspiel, daß uns U.S. Gold vor gut einem Jahr bescherte).

Um zur Universums-Herrschaft zu kommen, muß He-Man acht Saiten finden. Während man durch die Straßen hetzt, tauchen pausenlos Skeletors Hilfsbösewichter auf. Da He-Man aber mit vielen Bildschirmleben gesegnet ist, kann man die Burschen im großen und ganzen ignorieren. Verschiedene Action-Spiel-elemente werden hier durcheinandergewürfelt. Komisch, daß die Anleitung verschweigt, daß durch Druck auf die Leertaste eine Karte auf dem Bildschirm erscheint. Hat He-Man schließlich alle acht Saiten gefunden, muß er sich im Endkampf mit Skeletor.



# KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /  
2 66 36

## AMIGA

ARCHON II	79,-
CAL FORNIA GAMES	69,-
GIANA SISTERS	53,-
INDOOR SPORTS	79,-
TETRIS	53,-
WIZBALL	69,-

## ATARI ST

CAL FORNIA GAMES	69,-
DUNGEON MASTER	69,-
EGO	59,-
ENDURO RACER	69,-
GIANA SISTERS	53,-
JINXTER	69,-
RAMPAGE	69,-
SUB BATTLE SIM	69,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	79,-
TETRIS	53,-
UMS (UNIV MIL. SIM.)	69,-
WINTER OLYMPICS '88	53,-
WIZBALL	53,-

AFTER BURNER	79,-
FANTASY ZONE II	69,-
GREAT BASKETBALL	59,-
GREAT GOLF	59,-
OUT RUN	69,-
TEDDY BOY	49,-

## COMMODORE 64

	Kass	Disk
ARCHON II	25	40,-
BANGKOK KNIGHTS	33,-	43,-
BARD'S TALE		40,-
CAL FORNIA GAMES	33	43,-
CHUCK YEAGER'S		53
DEFLECTOR		43,-
ENDURO RACER	33	49,-
GARFIELD	33	43,-
GAUNTLETT II	33	39,-
GIANA SISTERS	33,-	43,-
GUILD OF THIEVES		53
GRYZOR	29	33,-
INDOOR SPORTS	29	43,-
JINXTER		53,-
LEGACY OF THE A.		59,-
MANIAC MANSION		43,-
MASTER OF THE UNIV	29	43,-
MATCHDAY II	29,-	33,-
OUT RUN	33	33,-
PLATOON	29,-	33,-
PSYCHO SOLDIER	29,-	33,-
R. S.K.	33,-	33,-
RAMPAGE	33	43,-
SUB BATTLE SIM		43,-
SUPER HANG ON	33	43,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY		43,-
SUPERSTAR SOCCER	29	43,-
TETRIS	29,-	33,-
VERMEER		53,-
WINTER OLYMPICS '88	29	33,-

## SCHNEIDER CPC

	Kass	Disk
BANGKOK KNIGHTS	29,-	43,-
CAL FORNIA GAMES	33,-	43,-
DEFLECTOR	29,-	43,-
ENDURO RACER	33,-	53,-
GAUNTLETT	33,-	43,-
GRYZOR	29,-	43,-
INDOOR SPORTS	29	43,-
MASTER OF THE UNIV	29	43
MATCHDAY II	29	43
OUT RUN	33	43
PLATOON	29	43
PSYCHO SOLDIER	29	43
RAMPAGE	33	43
SUPER HANG ON	33	43
SUPERSTAR SOCCER	29	43
TETRIS	29,-	43,-
VERMEER	---	53,-

## IBM

CAL FORNIA GAMES	69,-
CHUCK YEAGER'S	79,-
INDOOR SPORTS	79,-
JINXTER	69,-
SUB BATTLE SIM	69,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
U.M.S. (UNIV MIL. SIM.)	69,-
WINTER OLYMPICS '88	53,-
WIZBALL	53,-

Weitere Programme auch für  
IBM, Schneider Atari, XL, ST und  
Commodore.

Drucktexte und Preisirrtümer vorbehalten

## Bestell-Coupon

Ständig alle wichtigen Neu-  
erscheinungen für Sie am Lager.  
Rufen Sie uns an oder fragen Sie  
nach dem neuen Gesamtkatalog.

**KORONA SOFT**  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1

### Versand Kosten

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM  
Ausland nur Scheck Bar Überweisung + DM 8  
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit  
bestelle ich  
folgende Spiele

Name

Adresse

PLZ Ort

Telefon

Akte

Computersystem

Dr. G. G. G.

1

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

**KORONA-SOFT**  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1



## Platoon

[illegible]

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 38 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

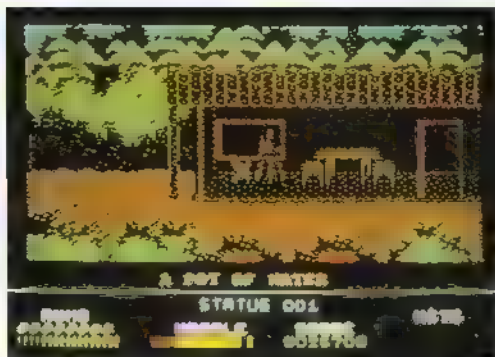
**Heikel, heikel: Ein Action-Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm. Das auf dem Oscar-preisgekrönten Vietnam-Film basierende Computerspiel »Platoon« ist jetzt erschienen.**

**D**as erste Opfer des Krieges ist die Unschuld – Mit diesem Untertitel wurde in Deutschland der amerikanische Spielfilm „Platoon“ versehen, der 1987 mit großem Erfolg in die Kinos kam. Ocean Software kaufte die Lizenz, um ein Computerspiel zum Film zu produzieren. Nach gut einem halben Jahr Entwicklungszeit ist die C64-Version von Platoon jetzt fertig.

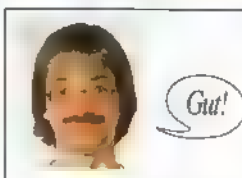
Sie haben die Aufgabe, zur Zeit des Vietnam-Kriegs fünf amerikanische Soldaten bei der Durchquerung des vietnamesischen Dschungels zu steuern. Das Programm besteht aus fünf Teilen, die fast alle nachgeladen werden müssen.

Teil 1 ist eine Art Action-Adventure mit viel Ballerei. Zunächst müssen Sie eine Kiste mit Sprengsätzen finden, die von Kameraden im Dschungel zurückgelassen wurde. Danach muß man eine Brücke aufstößern und mit dem Dynamit in die Luft sprengen, um einen nachrückenden Trupp von Vietkong den Weg abzuschneiden. Im Dschungelgewirr verläuft man sich leicht und so ist deshalb eine Karte zeichnen. Außerdem greifen gegnerische Soldaten unweit an.

Jeder Ihrer fünf Männer kann drei Treffer einstecken, nach dem vierten ist es um ihn geschehen. Außerdem hat jeder seinen Vorrat an Munition und Granaten. Nach dem Ab-



In diesem Dorf muß man nach wichtigen Gegenständen und einer Falltür suchen (C 64)

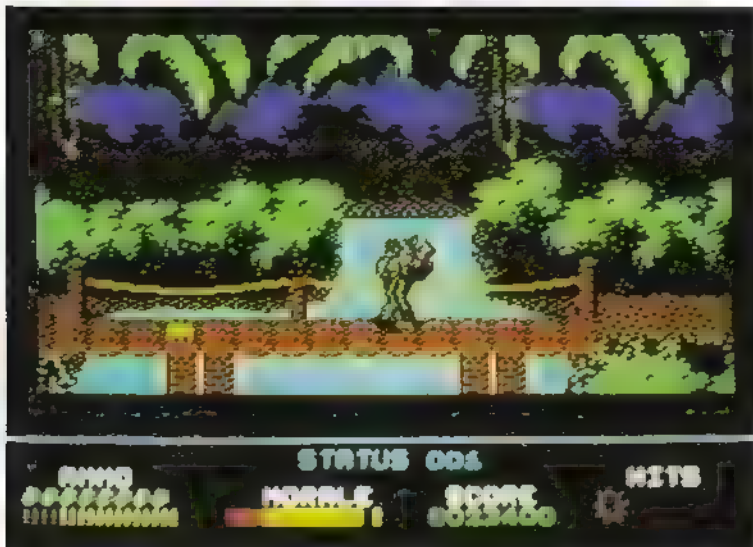


Den Friedensnobelpreis wird das Platoon-Programm wohl kaum gewinnen, aber als spannendes Action-Spiel ist es gelungen. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen, um hier wagt zu kommen. Dadurch, daß die Levels nacheinander werden, konnten

sich die Programmierer bei der aufwendigen Grafik ordentlich austoben. Musik und zum Teil digitalisierte Sound-Effekte dürfen da auch nicht fehlen.

Die Motivation, sich ganz durchzuspielen, ist sehr hoch. Und die Spannung steigt gewaltig. Wenn man durch einen düsteren Tunnel wader und feststellt, daß die Munition ausgegangen ist, bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu tun.

Wenn man sich an der etwas heiklen Handlung nicht stört, bekommt man bei Platoon viel solide Bidschirm-Action und Grafik geboten. Kassettens-Besitzer werden sich ein wenig Übers Nachladen ärgern.



Der Pleton hat das Dschungel-Labyrinth verlassen und die Brücke erreicht. Wenn er die Sprengsätze bei sich hat, wird sie automatisch in die Luft gejagt. (C 54)

schießen von Gegnern bleibe mitunter Munitionskisten und Erste-Hilfe-Kästen zurück, die je einen Schuß heilen. Bevor man das Extra aufsammele, sollte man zunächst denjenigen Mann wählen, der es am nötigsten hat.

Die Moral-Anzeige ist während des Spiels sehr wichtig: sie sinkt, wenn man getroffen wird und steigt, wenn man Munition oder Medizin findet. Sinkt die Moral-Anzeige auf Null, ist das Spiel zu Ende. Dasselbe passiert natürlich auch, wenn alle fünf Männer umkommen.

Nachdem man die Brücke in die Luft gejagt hat, beginnt der zweite Teil. Hier trifft man auf ein Dorf, in dem neben Viehkongas auch Zivilisten herumlaufen, die man keinesfalls abschießen darf – die Moralanze gesinkt sonst ins Bodenlose. In den Hütten muß man nach einer Fackel und einer Karte suchen. Gut gerüstet begibt man sich dann zu einer Fackel, die in den dritten Teil führt.







# GEDANKENAKROBATIK

Mit diesen ersten fünf Titeln erfüllt PSS alle Erwartungen, die man an den führenden Hersteller von strategischen Simulationen in Europa stellt: haarscharfe Details, Supergrafik, spitzenmäßige Verpackung, realistische Preise - und nicht zuletzt natürlich ein hervorragendes Spielkonzept, das monatelang fesselt!

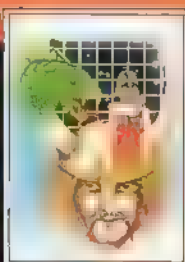
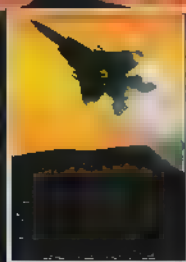
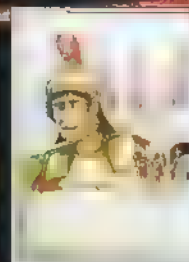
PSS Strategische Reihe - Spiele, die man so schnell nicht wieder wegwirft!

Alle Spiele stellen hohe Anforderungen an logisches Denkvermögen und erfordern blitzschnelle Reaktionen, so daß beide, der Liebhaber von Strategiespielen und der Freund von Arcade - Action gleichermaßen auf seine Rechnung kommt.

*Wir überlassen Ihnen das Kommando.*



## STRATEGISCHE REIHE



### ANNALEN DER RÖMER

Das legendäre erste Kaiserreich ist erneut wahrhaft legendäres Spiel, einer wirklich historischen Simulation. Das Römische Reich wird Ihnen stets Neues zu bieten haben, ganz gleich, wie oft Sie den Exkurs in die Geschichte wagen.  
CBM 64 SCHNEIDER CPC/PCW 8256 IBM PC ATARI 520ST

### ENTSCHEIDUNG EUROPA

1989 Europa erbt in Flammen und die Welt am Rande der Vernichtung. Der Konflikt der Supermächte ist ausgebrochen. Glauben Sie Überleben? Sie haben die Schlüssel in der Hand. Ein herbe Spiel für den ernsthaften Strategisten.  
CBM 64 SCHNEIDER CPC

### KONFLIKTE 1

2 Spiele für den Preis eines einzigen: BATTLE OF BRITAIN & BATTLE FOR MIDWAY. Übernehmen Sie die Rolle des Oberbefehlshabers der Sturzmächte im Luftraum über England im Sommer 1940 oder bezwingen Sie die japanische Marine in der Auseinandersetzung im Pazifik von 1942. Beide Spiele beinhalten auch Arcade-Action.  
CBM 64 SCHNEIDER CPC

### SORCERER LORD

Das Spiel, in dem Magie und Realität verschmelzen: SORCERER LORD ist ein Solo Fantasy Konfliktspiel, das die Invasion des Landes Goleord durch den bösen Zauberer des Nordischen Schattenlords. Der Spieler muß die Freikampfer von Goleord versammeln und mit ihrer Hilfe den Ansturm des Schattenlords zurückschlagen, um sich auf diese Weise den Titel des GROSSEN ZAUBERS (SORCERER LORD) zu erlangen.  
CBM 64 SCHNEIDER CPC

### PEGASUS BRIDGE

Dieses Strategiespiel für einen oder zwei Teilnehmer ist eine Simulation der Ereignisse des 6. Juni 1944, der Landung der Alliierten in der Normandie, beginnend um Mitternacht in der Landung der ersten Luftlandtruppen bis um 6 Uhr in der Früh, der Ankunft der Hauptkräfte. Eine getreue historische Simulation mit dem Computer als intelligentem Gegner.  
CBM 64 SCHNEIDER CPC

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Entsendung von DM 5,- Schutzgebühr (im Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste. Ich habe einen Zettel mitkreuzen: C 64 C 64/16/Plus 4 Schneider CPC Atan XL/RE MSX Spectrum Atan ST Amiga IBM Apple

Name

Strasse

PLZ/Ort



Vertrieb: Rushware GmbH, Buchweg 182-183 4044 Kaarst 2  
Mitteltrieb: MICRO-HÄNDLER  
Distribution in der Schweiz: Thän AG  
Distribution in Österreich: Karasoft



RUSHWARE GmbH  
Buchweg 128 32 4044 Kaarst 2

VORSICHT VOR GÄHIMPORTEN!  
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anschaffung ist. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.







## Skyfox II

Grafik	4								
Sound	3,5								
Power-Wertung	4								

C 64  
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

**I**m Weiraum geht's wild zu. Die alten Leib- und Magenfeinde des Erd-Imperiums, die Xenomorphs, rusten zu einem ihrer traditionellen Invasionsversuche. Sie, junger Mann, haben die ehrenvolle Aufgabe, sich mit den Angreifern auseinanderzusetzen. Zu diesem Zweck steht es Ihnen neuer »Skyfox II«-Raumjäger im Hangar, der Ihnen gute Dienste leisten wird.

Es gibt zehn unterschiedliche Missionen, von denen jede in sechs Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann. Nach der Wahl der Mission wird Skyfox II aus der Raumstation katapultiert. Im Weltraum finden Sie sich mit Scannern und Radaranzeigen ebenso zurecht.

wie mit der Karte, die der Packung beiliegt. Neben vielen feindlichen Schiffen gibt es weitere Raumstationen, die gut Freund sind. Hier kann man immer wieder andern, um Skyfox II reparieren zu lassen. Doch Vorsicht: Reparaturen kosten Zeit, die von den durchdringenden Xenomorphs mit Sicherheit genutzt wird.

Mit Raum-/Zeit-Tunneln kann man große Strecken in Sekundenschnelle zurücklegen. Außerdem verfügt unser Raumräger über ordentliche Waffensysteme (Neutronen-Kanone, Anti-Materie-Minen und Photonen-Bomben) und einen Autopiloten, der den nächstgelegenen Gegner selbständig aufspürt und anfliegt. (H)



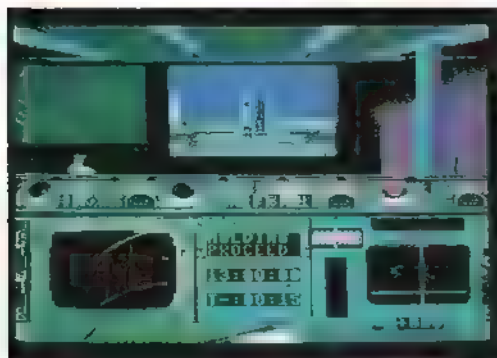
**Vertraut im Asteroidenfeld:** Der kluge Pilot blickt im Zweifelsfalle auf die Sternenkarte (C 64)

Heinrich: »Ein müder Vogel.«

Gäht Große Unterschiede gegenüber dem Vorgänger auch mal bei Skyfox II vor. Im Delta wurde zwar gefeilt und die Handlung in den Weltraum verlegt, aber die Ähnlichkeit ist trotzdem zu stark. Technische Wunderwerke werden auch nicht geboten. Raumschiffe und Asteroiden flitzen zwar recht flott, aber nicht sonderlich schön gezeich-

net, durch das All. Skyfox II ist meiner Meinung nach eine leicht aufgemotzte Variante des „alten“ „Star Raider“-Spielprinzips, ohne dessen Klasse zu erreichen. Daran ändern auch die Spezial-Missionen nichts.

Nur Weltraum-3D-Baller-Fans zu empfehlen, ansonsten lieber auf der Erde bleiben und ein anderes Spiel kaufen.



Nur zum Countdown: Apollo ist startbereit (C 64)

### Anatoli: «Kein großer Schritt für die Menschheit»

Apollo 18 verspricht viel, kann aber nur wenig halten. Wer das Programm zum ersten Mal sieht, ist von der guten Grafik schwer beeindruckt. Anfangs macht es viel Spaß, aber wenn man es ein paar mal durchgespielt hat, wird es schnell langweilig.

Das ist keine Simulation, sondern eine Mischung von aufwendig verpackten Geschicklichkeits-Tests. Meistens ist man damit beschäftigt, Markierungen

Übereinanderzuhalten und den Feuerknopf zur richtigen Zeit zu drücken. Schade, mit einem Schuß Simulation wäre man hier nicht schlecht gefahren.

Trotzdem hat man bei dem Spiel alle Hände voll zu tun. Die Grafik ist recht imposant und die digitalisierte Sprache mit Tower-Anweisungen hörenschrift. Das Spielprinzip erweist sich auf Dauer als dünn und ist für Einsteiger am besten geeignet.

# Apollo 18

[illegible]

C64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)  
49 bls 79 Mark (Diskette) ★ Accolade/Electronic Arts

**E**s ist soweit. In »Apollo 18« starten Sie auf Ihrem C64 zur dunklen Seite des Mondes. Die Apollo-Mission ist in viele Abschnitte gegliedert. Zu Beginn jeder Mission stellt man eine Telemetrie-Checkliste ein, damit die entsprechenden Systeme angeheizt werden. Alle Lichter müssen auf Grün stehen, damit überhaupt etwas vorangeht. Damit man sich in der Kapsel auch heimisch fühlt, ist ein Computer installiert, der verschiedene Steueranfragen übernimmt.

Zuerst startet man mit einer Saturn V-Rakete von der Erde in den Orbit. Man muß darauf achten, daß die Arme zurückgezogen werden, die Feststoffraketen im richtigen Verhältnis brennen oder daß man nicht

vom programm erten Kurs abkommt. Danach dockt man an das »Commando-Modul« an, das sich schon auf der Umlaufbahn im Orbit befindet. Während des Flugs zum Mond darf man noch ein paar Kurskorrekturen vornehmen, bei denen man schnell zuviel Treibstoff verbrennt.

Danach wird es interessant. Man landet auf dem Mond, jmd einen kleinen Spaziergang zu wagen. Dabei muß darauf geachtet werden, daß einem nicht der Sauerstoff ausgeht. Wenn man wieder gestartet ist, braucht man nur noch drei defekte Satelliten einsammeln, bevor man wieder auf der Erde landet (sofern die Kapsel nicht vorher in der Atmosphäre verbricht). (all)



# THE TRAIN

**SIE WOLLTEN SCHON IMMER BEI DER  
FRANZÖSISCHEN RÉSISTANCE DABEISEIN?  
HIER IST IHRE CHANCE.**



ERHALTLICH FÜR:  
C64 DISKETTE  
C64 KASSETTE

# COLADE

THE ASSOCIATION OF AMERICAN COLLEGE LIBRARIANS  
 150 EAST 42ND STREET, NEW YORK, N.Y. 10017  
 212/697-6000



# Thunder Boy

[illegible]

Am ga  
69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

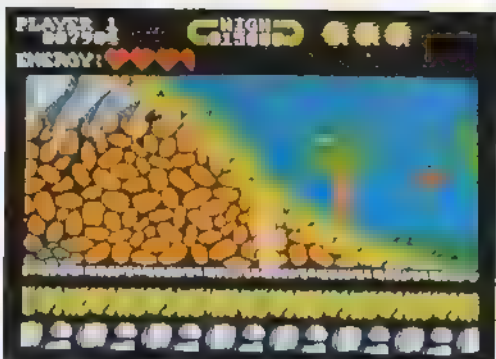
**D**as Donnergatal war eine Idylle, in der Julian und Jane in Frieden lebten. Dann, eines Tages, erschien plötzlich Drago, der gefürchtete Feuerdrache. Kaum ein Bewohner des Donnergats wagte es, sich ihm zu widersetzen. Nur Julian und Jane leisteten Widerstand. Zur Strafe wurde Jane von Drago in sein Vulkanschoß verschleppt. Keine Frage, daß sich Julian sofort aufmachte, um seine geliebte Jane aus den Klauen dieses schuppigen Widerlings zu befreien.

In »Thunder Boy« steuern Sie Julian durch verschiedene Landschaften und müssen sich dabei vor allerlei Insekten und anderem Getier in acht nehmen. Das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Unter

wegs findet man ein Riesener, in dem sich eine Axt verbirgt. Sobald Julian sie aufgenommen hat, kann er sich endlich gegen das Götter zur Wehr setzen. Nur durch geschickte Sprünge seinen Widersachern zu entweichen, ist nämlich recht schwierig.

Als Nahrung dient Jul. an frisches Obst, das häufig am Wegrand zu finden ist. Wenn er zu lange kein Obst zu sich nimmt, schwächen seine Kräfte schnell ab.

Nach 20 Runden ist er endlich am Ziel. Wenn das Diskettenlaufwerk bis dahin nicht seinen Geist aufgegeben hat (dieser Wartezustand beim Diskettenzugriff, vor allem während des Spiels, sind nahezu unerträglich), kann er seine Jane wieder in den Armen halten (mit



Wonderboys kleiner Bruder ist losgelassen (Amiga)

**Marlin** „Wonderboy läßt grüßen.“

Deutlicher geht's nun leider wirklich nicht mehr Angefangen vom Namen über die Verpackung bis hin zum Spiel entpuppt sich ThunderBoy wahrlich als ein dreister »Wunderboy«-Verschnitt.

Leider kommt diese Version nicht annähernd an die spielerischen Qualitäten des Automaten-Originals heran. Trotzdem hat mir Thunder Boy einigermassen gefallen. Man will halt sehen, was im zweiten, dritten oder

vierten Lave alles passiert. Dank der 20 Spielstufen ist man damit recht lang beschäftigt. Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse nur mittelmäßig. Noch etwas schlimmer ist der Sound, der nach einiger Zeit ziemlich langweilig wird.

Auf Grund fehlender Amiga-Konkurrenz ist Thunder Boy für Geschicklichkeits-Fans sicherlich interessant, obwohl es einen nicht unbedingt vom Hacker reizt. Immerhin, es motiviert einigermaßen.



### Was macht der Staubsäuer in der Wüste? (Ampel)

### Анатолий Террорханов

Ich hatte gehofft sie wären endlich gestorben. Aber jetzt hat die Seuche der Herumläufenden Gegner ausweichen und es aufsummiert. Spiere auch den Amiga befallen. Irgendwie spielen sie sich alle gleich - und Terramax macht da keine Ausnahme.

Alles das Spielfeldprinzip verbreitet schon einen dezenten Horror. Die Grafik ist für einen Amiga

nicht berühmt, und die Musik  
prälschert nur vor sich hin.

Neu ist die Bedienung der Thnik-Funktion. Sie verrät dem Spieler auf jedem Screen, welchen Gegenstand er als nächstes braucht, um weiterzukommen. Damit ist die typische Rätselerei («Wo brauche ich den Staubsauger?») endgültig vorbei. Keine schlechte Idee, aber bei dem Spiel ist sie leider verschwunden.

# Terramax

[illegible]

Amiga (Atari ST, C64, MSX, Schneider CPC, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grand Siam

**E**r hatte sie alle vorgewarnt, aber keiner hatte auf ihn hören wollen. Er wußte genau, daß der Komet kommen würde. Der Kurs war schon berechnet, das D.n.g wurde exakt in 20 Jahren auf der Erde einschlagen. Und da der Komet sehr groß und der Schaden immens sein würde, setzte er sich ab. Seitdem ist Professor Albert Eysen von der Bildfläche verschwunden. Jetzt, 20 Jahre später, schwenkt ein Komet in unser P.anetensystem ein – auf Kollisionkurs mit der Erde natürlich.

Es sind nur noch ein paar Tage Zeit. Fünf tapfere Männer verschiedener Nationalität machen sich auf die Suche nach dem Professor. Alle wissen

daß der Professor einen Asteroiden-Ablenker bauen kann. Aber nur ein Freiwilliger – zu Beginn wählt man eine Spielfigur – übernimmt die Suche nach dem Professor, die sich über viele Bildschirmrängen erstreckt. Die Figuren kann man während des Spiels nicht wechseln. Während der Suche begegnet man, wie in jedem Action-Adventure, unter anderem unangenehmen Tieren und mannshohen Wassertropfen, denen man ausweichen muß. Außerdem liegen überall Gegenstände herum, die man für den Ablenker oder zum Überleben brauchen könnte. Jede Figur braucht ein besonderes Objekt, um das Spiel zu beenden. (sal)



# WARRIOR'S EMPIRE



Atari ST Amiga C 64  
Spectrum Schneider CPC

ariolasoft





## Out Run

Kann die Umsetzung von Segas Spielhallen-Knüller die hohen Erwartungen erfüllen?

C64, Schneider CPC (Atari ST, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

**E**in roter Ferrari und der Duft der großen weiten Welt, den man auf Amerikas Highways neben den Abgasen besonders gut riechen kann, sind die wesentlichen Zutaten von «Out Run». Dieses Autorennen quer durch die Vereinigten Staaten war 1987 einer

der absoluten Spielhallen-Knüller. Kein Wunder, denn der Original-Automat bietet nicht nur tolle Grafik, sondern auch eine Hydraulik, die den Spieler realistisch durchschüttelt.

Die Out Run-Umsetzungen für Heimcomputer müssen ohne Hydraulik auskommen, das



Die Commodore Umsetzung ist zeichnerisch schwach (C64)

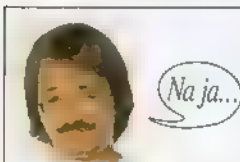


Auf dem Schneider fährt der Ferrari nur im 1. Gang (CPC)

Spielprinzip ist im wesentlichen das gleiche geblieben. Streckenabschnitte müssen innerhalb von Zeitlimits gemeistert werden. Crashes mit anderen Fahrzeugen und schwungvolle Wechsel aus der Kurve an den nächsten Baum kosten wertvolle Zeit. Manchmal geht es bergauf und bergab. Steigungen schränken die Sicht nach vorne deutlich ein.

Bei der CPC-Version kann man wie beim Automaten an Kreuzungen wählen, in welche von zwei Richtungen man weiterfahren will. Jeder Streckenabschnitt muß aber nachgeladen werden, was bei der Kassette schlichtweg nervtötend ist. Beim C64 gibt es die Gabelungen überhaupt nicht, sondern fünf verschiedene feste Strecken. Dafür muß man hier nicht nach jedem Abschnitt aufs Nachladen warten.

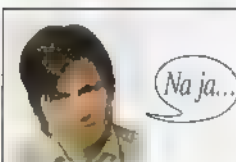
Neben dem Computerspiel findet man in der Packung noch eine Musik-Kassette mit dem Soundtrack des Out Run-Spielautomaten. Zumindest akustisch ist so echtes Spielhallen-Feeling garantiert (hl).



Die C64-Version von Out Run ist zwar schnell, aber zeichnerisch sehr bescheiden und wird rasch langweilig. Die CPC-Um-

setzung sieht zwar schön bunt aus, ist aber unspielbar langsam.

Auf unserem Bildschirmfoto kann man leider nicht erkennen, wie sich der Ferrari mit schleppe-m Fußgänger-Tempo fortbewegt. Auch wenn der Tacho standhaft 280 Sachen anzeigt, rückt die Grafik wie in Zeitlupe müde vor sich hin. Der Spielspaß ist bei beiden Versionen sehr bescheiden.



Eines war von vornherein klar: Out Run kann man nicht 1:1 auf Heimcomputer umsetzen.

Aber das hatten wir bei «Buggy Boy» ja auch gedacht, und das wurde ein Super-Programm. Out Run hat diesen Sprung nicht geschafft. Die Programmierer mögen mir verzeihen, aber bei der C64-Version ist die Grafik schlichtweg scheußlich. Davon abgesehen: Wo ist die Abwechslung, wegen der das Programm in fünf Teile getrennt wurde? Die Grafiken aller Level sind nahezu identisch.

Grafik	4																				
Sound	1																				
Power-Wertung	2																				

Kein Vergleich zum Automaten: Die Wertungen für die CPC-Version

Grafik	4																				
Sound	5.5																				
Power-Wertung	3																				

und die Wertungen für die C64-Version



## Super Hang-On

Grafik	8,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Schna der CPC (C64, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

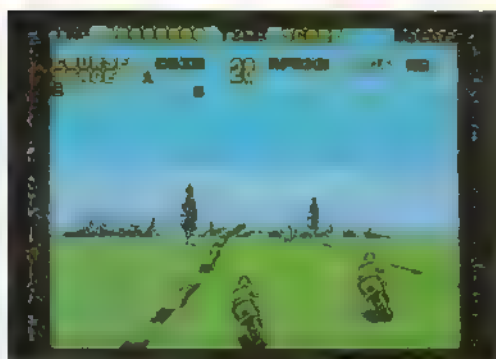
**R**ennspiele gehört die Gunst der Stunde. Das Neueste aus der Motorrad-Ecke bietet die Spielautomaten-Umsetzung „Super Hang-On“. Ähnlich wie bei „Enduro Racer“ und „Out Run“ muß man hier Streckenabschnitte innerhalb von Zeitlimits durchfahren, um nicht disqualifiziert zu werden. Je weiter man kommt, desto mehr Punkte gibt es. Wer von der Fahrbahn abkommt oder in einen anderen Fahrer crasht, verliert wertvolle Sekunden.

Bei Super Hang-On finden die Motorradrennen auf vier verschiedenen Kontinenten statt, die zugleich vier Schwierigkeitsstufen entsprechen. Zu Beginn des Spiels entschei-

den man sich für einen Kontinent will man den Erdteil wechseln, muß neu geladen werden, da die Strecken nicht alle in den Speicher passen.

Anfänger sollten ihr Glück erst in Afrika versuchen, wo man nach sechs Streckenabschnitten ins Ziel kommt. Immer schwieriger wird's dann in Asien (10 Abschnitte), Amerika (14) und Europa (18). Insgesamt hat man also 48 Teilstrecken zu durchfahren.

Bei der 3D-Gratik geht es manchmal steil bergauf und bergab. Die Joystick-Steuerung ist einfach (links, rechts, Gas geben und bremsen). Hat man 280 Sachen erreicht, kann man durch Feuerknopf-Druck den Turbo aktivieren (h)



Neues Software-Futter für Motorrad-Freaks (CPC)

### Heinrich: „Alles schon mal dagewesen“

Die bunte Spitzengrafik und das hohe Tempo des Automaten-Vorlagers gingen bei dieser Umsetzung verloren, aber von einem 8-Bit-Computer darf man auch keine Wunderdinge erwarten. Was bleibt ist ein wenig aufregendes Spielprinzip. Es erinnert ebenso wie die recht gute Grafik sehr an die CPC- und Spectrum-Versionen von „Enduro Racer“. Bei so viel Ähnlichkeit

lohnt es sich kaum, beide Programme zu kaufen.

Erfreulich, daß es vier komplexe Levels gibt, die man auch einzeln anwählen kann. Ansonsten bietet die CPC-Version von Super Hang-On wenig Neues. Wer Lust auf ein neues Motorradspiel hat, wird damit ganz gut bedient. Ein überragendes Software-Ereignis sollte man aber lieber nicht erwarten.



Aua! Hier ist keine Körperstelle vor Hieben sicher (C64)

### Heinrich: „Laßt Fäuste fliegen“

Bildschirm-Prügelien bekommen eine neue Dimension. Man kann nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten ausweichen. Die Kämpfer sind nicht mehr dreieckig, sondern imposante Figuren, die höchst ausdrucksvolle Schreie vom Stapel lassen, wenn sie einen Nasenblut abbekommen.

Technisch kann man an Bangkok Knights nicht allzuviel aus-

setzen, wie jedes System-3-Spiel für den C64, bietet es Grafik und Sound der Oberklasse. Spielerisch hat es mich allerdings nicht sonderlich begeistert.

Ein paar Runden lang ass ich mich gerne verkrümeln, doch dann wird mir die Sache zu öde. Prügelien-Fans werden das Programm lieben, aber Otto-Normalbürger sollte es auf keinen Fall binden kaufen, denn es ist nicht jedermanns Sache.

## Bangkok Knights

Grafik	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

C64 (Atari ST, Spectrum)

34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ System 3/Activision

**N**eu im Prügelspiel-Genre: Riesige Kämpfer-Sprites sind das Salz in der Suppe bei „Bangkok Knights“. Die Sportart, die hier simuliert wird, ist Thai Boxing, eine Art Boxkampf, bei dem auch mit Füßen und Ellbogen zugeschlagen wird.

Der Spieler ist ein hoffnungsvoller Nachwuchs-Thai, der sich den Titel holen will. Dazu muß er acht immer fieser werdende Computergegner besiegen. In einem Zwe-Spieler-Modus darf man sich auch gegenseitig massakrieren.

Mit dem Joystick kann man in acht Richtungen gehen und ausweichen. Hält man den Feuerknopf gedrückt, hat man die Wahl zwischen acht Schlag- und Verteidigungsarten. Zwei Anzeigen geben über

die Energie der Kämpfer und deren Schlagstärke Aufschluß. Nimmt die Schlagstärke ab, sollte man einen defensiven Kampfstil wählen.

Eine besondere Note erhält Bangkok Knights durch die Kämpfer-Sprites. Die Bur-schen sind nicht nur sehr groß, sondern reagieren auch fix. Beim Sound hat man nicht gespannt zugehört, sondern die bewährten Hände von Rod Hubbard Simon „Mega Apocalypse“ erzeugte digitale Effekte da.

Wohl die Grafik der Kämpfer ordentlich. Späherer atzt schluckt, wird bei Bangkok Knights im Lauf des Spiels nachgeladen. Bei Kassetten-Besitzern ist neben kernigen Hieben deshalb auch etwas Geduld gefragt. (hl)



## Winter Olympiad 88

Atari ST, C64 (Amiga, Atari XL/XE, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)  
29 Mark (Kassette) 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

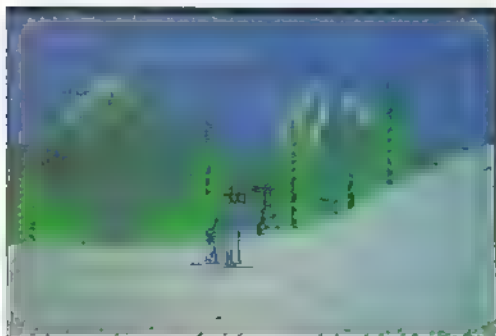
**Nicht nur in Calgary wird um olympisches Gold gekämpft – auch auf Heimcomputern ist jetzt Olympia-Zeit.**

**O**ffensichtlich in den (Schnee-)Spuren von „Winter Games“ wartet eine Sport-Simulation, die zu den olympischen Winterspielen in Calgary erscheinen ist. „Winter Olympiad 88“ bietet die fünf Disziplinen Skispringen, S.alom, Abfahrt, Biathlon und Bobfahren. Man kann bei keiner Disziplin gegeneinander spielen, vielmehr gehen die Teilnehmer nacheinander an den Start.

Beim Sk springen muß man im günstigsten Moment die Schanze per Feuerknopfdruck verlassen, um dann während des Fluges die Haltung zu kontrollieren. Weite und Stil des Sprungs werden bewertet. Bei



**Schepper! Ein Ablahrer kollidiert mit einer stattlichen Tanne (ST)**



Loipen-Schwung beim Biathlon (C 64)

der Sk-Abfahrt sieht man die Piste in 3D-Manier auf sich zukommen, sollte Baumbereinigungen funktionsfähig sein und natürlich schnell ins Ziel brettern. Beim Slalom bekommt man die Piste von schräg oben gezeigt. Hier muß man eine ganze Reihe von Toren korrekt passieren.

Beim Biathlon sind Schnelligkeit in der Loipe und Zielgenauigkeit beim Schießen ge-

ragt. Beim abschließenden  
Böfahrer müssen Sie wieder  
möglichst schnell ins Ziel kom-  
men, sollten aber aufpassen,  
daß der Bob nicht aus einer  
Kurve geschleudert wird. Nach  
Absolvierung aller fünf Diszi-  
plin wird der Endstand be-  
kanntgegeben .. und dann  
hechten alle schnell an den  
Fernseher, um die nächste  
Übertragung aus Calgary nicht  
zu verpassen. (h)



*Na ja.*

Selbst wenn man gnädig darüber hinwegsieht, daß die Programmierer ordentlich bei Winter Games abgeküpert haben, tut man sich bei Winter Olympiad 88 böse auf. Glatteis gefahrt. Die Disziplinen bieten nichts Neues.

und sind zudem technisch nicht gerade optimal programmiert. Auf dem Atari ST ist das Spiel in dieser Hinsicht noch ganz gut gelungen, beim Sanyo bekommt man zum Beispiel ein sehr anscheinliches Scrolling zu sehen. Die C64-Version bietet über weite Strecken katastrophale Grafik und sieht im Vergleich zum Oldie Winter Games arm aus. Auch Spielern hat es nicht von Winter Olympiad etwas mehr erwartet. Die diskutable C64-Version versenkt man am besten in einer tiefen Gletscher-Spalte.



(Na ja.)

Die Krönung der Sportspiele ist das sicher nicht. Generell habe ich nichts dagegen, wenn sich Programmierer Anregungen oder Ideen von anderen Spielen

holen, solange etwas Eigenständiges herauskommt. Aber hier wurde fast alles schlecht und schiampig bei Winter Games abgeschaut.

Hoffen wir, daß die Winter-Olympiade 88 nicht so öde wird wie das Spiel. Wenn man alle Disziplinen hinter sich gebracht hat, muß man beim C64 den Computer ausschalten und das ganze Programm neu laden, um weiterzuspielen – aber ohne mich.

Grafik	6								
Sound	3								
Power-Wertung	4								

Die kühlen Wertungen für die Atari ST-Version...

Grafik	3,5									
Sound	6									
Power-Wertung	3									

...und beim C64 nähern sich die Wertungen bereits der 0-Grad-Grenze











# H.G. DREESER, SOFT- und HARDWARE

Alle beklommen, aufgrund der kleinen, aber Produkte, in folgenden Computer  
SPECTRUM OL KARD-EDITOR, JOST, ALMA, IDA  
Nutzen Sie unseren Telefon- und Auftragservice zu den angegebenen Zeiten  
Damit auch Sie über die neuesten Informationen

SPECTRUM	DM	D. Fruit	28,90	HARDWARE	DM
Hordego	24,90	Vidor	28,90	OL in VHS	22,90
Civilization	29,90	Säfergrün	44,90	512 KB Upgrade OL	22,90
Indiana Jones	27,90	Allen Circle	44,90	TRUMP Card OL	62,90
Tiger	43,90			Cartidge Box (20)	1,90
City of the Dead	27,90	ATARI 870		Centuri 1 OL	56,90
Superman II	27,90	Ballkugl 2	99,90	AUXMIR ISE Spectrum	169,90
Jack the Ripper 2	21,90	Ballkugl 3	99,90	IBM-Microk	69,90
Impischer	24,90	Ballkugl 4	99,90	Cartidge ab	79,90
Gladius Six	37,90	Ballkugl 5	99,90	OL Prop. kump	69,90
		Impischer	44,90	OL F. 2000 Cartidge	199,90
		3D-Editor	54,90	OL Floppy 750 KB	109,90
AMIGA				Memto 1.4	32,90
Blitz Cat	54,90	OL		Memto 1.4	32,90
Amiga Boy	54,90	Amiga	54,90	Prime Buffer 64 KB	228,90
Drum Studio	79,90	Amiga II	54,90	IBM-Ausdrucker	a A
Empower	74,90	Amiga	54,90		
Philes	44,90	Amiga ab	49,90	ATARI 870	57,90
Impicus	44,90	Amiga	54,90	Ballkugl	54,90
Odyssey Ringer	44,90	Amiga	54,90	Ballkugl	54,90
New Art Monitor	79,90	Amiga	54,90	Ballkugl	54,90
Barfisch	44,90	Amiga	54,90	Ballkugl	54,90
Emul Tru	59,90	Amiga	54,90	Ballkugl	54,90
Formel	59,90	Amiga	54,90	Ballkugl	54,90

Dreaser Soft- u. Hardware in Roonhaag 6, D-5300 Bonn 1, Tel. 0228/25 4084  
Mo bis Fr von 10.00 Uhr - 18.00 Uhr, Sa von 10.00 Uhr - 18.00 Uhr, oder Auftragsannahme rund um die Uhr



THOMAS MÜLLER Postfach 2526 7600 Offenburg  
COMPUTER-SERVICE ☎ 071 61/769 21 Btx 078025651

## INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

inh. Eika Heidmüller

AMIGA	ST	AMIGA	ST	AMIGA	ST
Academy of Management	29,90	California Games II	64,90	Amiga	57,90
Ballkugl 1	71,90	Jepp's Oktober	64,90	Amiga	57,90
Ballkugl 2	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 3	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 4	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 5	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 6	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 7	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 8	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 9	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 10	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 11	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 12	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 13	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 14	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 15	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 16	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 17	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 18	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 19	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90
Ballkugl 20	49,90	Star Wars	57,90	Amiga	57,90

Computer Softwarevertrieb  
Heidmüllerstr. 10, 5000 Köln 80, Mo-Fr 14-19 Uhr ☎ 0221/604493

# ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Brandenburg G64	CASS	DISK	CASS	DISK
Artistic Range	29,90	49,90	Foul Smash 1/2	29,90
Artistic Range 2	29,90	49,90	The Living Daylights	29,90
Artistic Range 3	29,90	49,90	Wacky Local Microgame	29,90
Artistic Range 4	29,90	49,90	Outrun 2	29,90
Artistic Range 5	29,90	49,90	Outrun 3	29,90
Artistic Range 6	29,90	49,90	Outrun 4	29,90
Artistic Range 7	29,90	49,90	Outrun 5	29,90
Artistic Range 8	29,90	49,90	Outrun 6	29,90
Artistic Range 9	29,90	49,90	Outrun 7	29,90
Artistic Range 10	29,90	49,90	Outrun 8	29,90
Artistic Range 11	29,90	49,90	Outrun 9	29,90
Artistic Range 12	29,90	49,90	Outrun 10	29,90
Artistic Range 13	29,90	49,90	Outrun 11	29,90
Artistic Range 14	29,90	49,90	Outrun 12	29,90
Artistic Range 15	29,90	49,90	Outrun 13	29,90
Artistic Range 16	29,90	49,90	Outrun 14	29,90
Artistic Range 17	29,90	49,90	Outrun 15	29,90
Artistic Range 18	29,90	49,90	Outrun 16	29,90
Artistic Range 19	29,90	49,90	Outrun 17	29,90
Artistic Range 20	29,90	49,90	Outrun 18	29,90

IBM und Kompatible	CASS	DISK
Artistic Range	29,90	49,90
Artistic Range 2	29,90	49,90
Artistic Range 3	29,90	49,90
Artistic Range 4	29,90	49,90
Artistic Range 5	29,90	49,90
Artistic Range 6	29,90	49,90
Artistic Range 7	29,90	49,90
Artistic Range 8	29,90	49,90
Artistic Range 9	29,90	49,90
Artistic Range 10	29,90	49,90
Artistic Range 11	29,90	49,90
Artistic Range 12	29,90	49,90
Artistic Range 13	29,90	49,90
Artistic Range 14	29,90	49,90
Artistic Range 15	29,90	49,90
Artistic Range 16	29,90	49,90
Artistic Range 17	29,90	49,90
Artistic Range 18	29,90	49,90
Artistic Range 19	29,90	49,90
Artistic Range 20	29,90	49,90

Amiga	CASS	DISK
Artistic Range	29,90	49,90
Artistic Range 2	29,90	49,90
Artistic Range 3	29,90	49,90
Artistic Range 4	29,90	49,90
Artistic Range 5	29,90	49,90
Artistic Range 6	29,90	49,90
Artistic Range 7	29,90	49,90
Artistic Range 8	29,90	49,90
Artistic Range 9	29,90	49,90
Artistic Range 10	29,90	49,90
Artistic Range 11	29,90	49,90
Artistic Range 12	29,90	49,90
Artistic Range 13	29,90	49,90
Artistic Range 14	29,90	49,90
Artistic Range 15	29,90	49,90
Artistic Range 16	29,90	49,90
Artistic Range 17	29,90	49,90
Artistic Range 18	29,90	49,90
Artistic Range 19	29,90	49,90
Artistic Range 20	29,90	49,90

King's Quest I, II, III  
3-D Grafik Adventures  
im Anti-Business Superpack  
Alte 3  
Programme DM 99,90  
Für Amiga, Atari ST, IBM PC

Public-Domain Software  
Wir haben über 1300 Diskts mit mehr als 5000 IBM PC  
Programmen die wir ab IBM 5 weitergeben. Kurz  
beschreibungen und Directories sind aus 5 1/2  
Disketten, die Sie gegen DM 10  
per Unterschrift bekommen

SOFORT-BESTELLUNG  
PER TELEFON:  
09 11/28 82 86

Spectrum	CASS	DISK
Artistic Range	29,90	49,90
Artistic Range 2	29,90	49,90
Artistic Range 3	29,90	49,90
Artistic Range 4	29,90	49,90
Artistic Range 5	29,90	49,90
Artistic Range 6	29,90	49,90
Artistic Range 7	29,90	49,90
Artistic Range 8	29,90	49,90
Artistic Range 9	29,90	49,90
Artistic Range 10	29,90	49,90
Artistic Range 11	29,90	49,90
Artistic Range 12	29,90	49,90
Artistic Range 13	29,90	49,90
Artistic Range 14	29,90	49,90
Artistic Range 15	29,90	49,90
Artistic Range 16	29,90	49,90
Artistic Range 17	29,90	49,90
Artistic Range 18	29,90	49,90
Artistic Range 19	29,90	49,90
Artistic Range 20	29,90	49,90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG  
Hiermit bestelle ich mir den Computer  
nachstehende Programme per Nachnahme + Kosten 5,90  
Kassenzahlung und Schick + Kosten 2,50  
Ich habe gern die 5 Directory Diskts der Public-Domain-Software für DM 10  
Geld liegt bei per Nachnahme  
Ich möchte ein kostenloses Exemplar der Software für meinen Computer  
Bitte Anschrift nicht vergessen  
Unterschrift  
T.S. Datensysteme Denisstraße 45 8500 Nürnberg 80

IBM-PC/XT are trademarks of International Business Machines Corp. MS-DOS and GIB Base are the trademarks of Microsoft Corp.  
Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: Der Versand  
mit Schneck DM 2,50, bei Versand ab Nachnahme DM 5,90 + Sendung

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 • 8500 NÜRNBERG 80 • TELEFON 09 11/28 82 86



# POWER TIPS



## Nach einem Monat Pause gibt's wieder neue Tricks bei den Power Tips.

**E**s freut mich sehr, daß ihr Euch so intensiv an den Power Tips beteiligt. Bis jetzt sind schon jede Menge Tips eingetroffen und mein Postkasten quillt langsam

über. Nur weiter so! Diesmal sind zwar weniger Karten dabei, dafür aber um so mehr Tips. Es sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein. Wie schon angekündigt

kommt hier der zweite Teil der Tips zu »Alternate Reality – The Dungeons«. Alle Fracks können jetzt den unteren Teil erschaffen, ohne sich zu verirren. Außerdem geht's auch diesmal

mit den Bard's Tale-Tips frisch aus den Dungeons weiter. Langsam wird es etwas haariger und die Monster sind auch nicht mehr so nett wie früher.

Frisch aus der Redaktion haben wir nach vielen Stunden heftigem Test-Gebälde unsere Erfahrungen mit dem Action-Spiel »Gryzor« zusammenge stellt. Einen ausführlichen Test des Spiels findet ihr übrigens in dieser Ausgabe. Viel Spaß mit den Power Tips.

Bis nächsten Monat  
Euer

*Michael*

## Vermeer

Axel Gronen aus Bielefeld spielt gerne Vermeer auf seinem Atari ST. Hier seine Erfahrungen:

Zu Beginn sollte man erst einmal für eine solide finanzielle Grundlage sorgen. Deshalb fährt man sofort nach New York und von dort aus weiter nach Richmond oder St. Louis. Dort pflanzt man Tabak an. Vom Startkapital kann man ungefähr 40 ha. anpflanzen. Dann so lange zwischen Richmond, St. Louis und New York reisen, bis man in den beiden Plantagen das Land an den Flüssen bepflanzt hat. Wenn das geschehen ist, lohnt es sich auf das Tabak-Termingeschäft zu warten. Immer nur soviel Tabak nach New York transportieren, um dort die Löhne und Reisekosten bezahlen zu können. Mit dem Kapital aus den Termingeschäften kann man dann in Ruhe weitere Plantagen eröffnen.

Noch einige allgemeine Tips:  
- Wegen der höheren Ausbeute sollte man nur an Flüssen pflanzen. Es ist wichtig, nur Güter anzubauen, die in einem Land gedeihen.  
- Pro Hektar Land braucht man zirka fünf Arbeiter.

- Beim Reisen darauf achten, daß man immer mindestens 14 Tage nicht mehr dort war, ehe man wieder hinreist. Im Zweifelsfall warten.  
- Termingeschäfte dann eingehen, wenn der Preis von Tabak über 800 (bei Tee 1000) liegt.

- Kurz vor einer Währungsreform sollte man das ganze Geld in Termingeschäfte investieren. Man kauft die nötigen Waren in einem Plantagenland, das nahe am Bestimmungsort liegt. Man verschickt die Waren erst kurz vorher. So entgeht man der Gefahr von Diebstählen und Bränden. Bei einer Währungsreform werden zwar alle Vermögenswerte (auch die Schulden!) auf ein Fünftel entwertet, die Menge der Waren bleibt

aber immer gleich, so daß man auf diese Weise sein Vermögen rettet und obendrein noch gut verdient.

- Nach Währungsreformen sollte man alles verfügbare Kapital in Aktien investieren, da sie danach immer steigen.  
- Bilder sollte man erst dann kaufen, wenn man sehr viel Geld hat oder kurz vor einer Währungsreform steht.

## Wizard

Wizard ist nicht nur ein fieses Bauespiel, sondern birgt auch verschiedene Taktiken. Man muß sich genau überlegen, welches Extra man anwählt, um seine Welt wieder einzulernen. Andreas Banz hat sich mit den Extrawaffen beschäftigt.

- Zuerst immer die Icons »Thrust« und »Anti-Grav.« auswählen, damit die Steuerung keine Schwierigkeiten mehr bereitet. Erst dann kann man sich mit den schmutzigen Extras ausstatten.

- Empfehlenswert ist es, so schnell wie möglich die »Catellite« zu holen, die die Tropfen auffängt. Man sollte im Laufe des Spiels daran denken, daß sie neun Leben hat und schnell wieder zu ersetzen ist. Sie kann hervorragend angreifen, während Wizard sich besser im Hintergrund hält. Wenn man sich schnell das Cat Spray holen kann, ist die Katze noch zusätzlich gut geschützt.

- Um in der Bonusrunde kräftig abzusahnen, einfach die Katze zum Wizard kreisen lassen und dabei möglichst viel schießen. Hier winkt ein Bonus. Wenn man die Runde unbeschadet schafft, bekommt man zwei Leben geschenkt.

- So viele Perlen wie möglich in der Bonusrunde auf sammeln und oft das Schild anwenden.

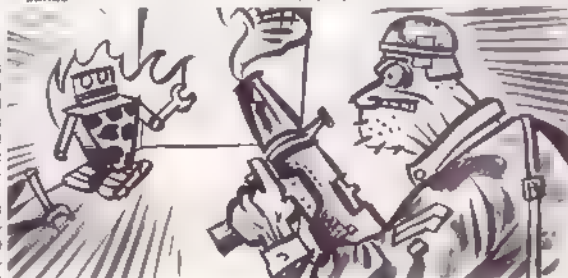
- Es ist gut, eine Farbe nach der anderen aufzusammeln und nicht

alle wild durcheinander. Man behält die Übersicht und bekommt nach einem Level 7000 Punkte.

- Den schwarzen Farbtopfen besser nicht auf sammeln, sonst wird alles dunkel.

- Die Steine in der Bonusrunde sind unzerstörbar. Deshalb Vorsicht und ausweichen.

- Smartbombs nur in der Not zünden.



## Gryzor

Hier die Tips der Redaktion zu »Gryzor« auf dem Schneider CPC. Einen High-Score kann man sich schnell erschnuffeln. Man bleibt im ersten Bild einfach stehen und stellt seinen Joystick auf Dauerfeuer. Jetzt hat man zwar Zeit für eine gemütliche Tasse Kaffee, aber besonders ehrlich ist das nicht. Deshalb lieber zu den Tips.

- Alle Angriffswellen lassen sich auswendig lernen. Wenn man ein paar mal gespielt hat, hat man mit den Formationen keine Probleme mehr.

- Bei Kanonen ducken und warten, bis sie nicht schießen.

- Die Extras muß man bedacht auswählen. Wer lange spielen will, sei es sich den Flammenwerfer zu legen. Er befindet sich im dritten Bild und muß zuerst abgeschossen werden. Er feuert zwar nicht schnell, hat aber einen entschei-

denden Vorteil: Er ist ideal für alle Einrichtungen, für die man sonst mehrere Schüsse braucht.

- Wenn man den Flammenwerfer verliert, hat man zwei weitere Möglichkeiten: den Dreierschuß fürs Freie oder das MG für den Tunnel.  
- In den Tunnel muß man sich bücken, um unverwundbar zu werden. Auch hier ist der Flammenwerfer von Vorteil.

Im ersten Tunnel zuerst das »Aug« in der Mitte treffen. Im zweiten Bild geht's mit dem rechten im dritten Abschnitt muß man sich bücken, um die Abdeckung aufzuschießen. Praktischerweise ist man gleichzeitig unverwundbar. Den vierten und letzten Abschnitt behandelt man wie den ersten.

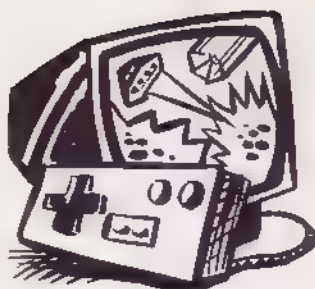
- Wenn man in der »Höhle des Löwen« steht, schießt man zuerst die vier blinkenden Abdeckungen auf. Danach konzentriert man sich auf eine der beiden Kanonen. Wenn man eine lahmgelegt hat, wird es kritisch, dann kommt nämlich ein Spritz, das am oberen Rand hin und herausst und Feuerbälle abfeuert. Man kann ihnen durch Sprangen ausweichen, aber eine namensreichere Methode haben wir noch nicht gefunden. Wenn man den Kumpel am oberen Schirmrand erledigt hat, nimmt man sich die letzte Kanone vor.

- Danach geht's in den zweiten



Teil, der seinen eigenen Rücken hat. Ist schon jemand weitergekommen?

Die vielen tollen Sega-Mini-Tips in dieser Ausgabe von Power Play verdanken wir alle einem Schweizer Leser Bernhard Zarnegin aus Basel, der den Modulen die letzten Geheimnisse entlockt.



## Enduro Racer (Sega)

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie bei »Enduro Racer« für das Sega-Video-Spiel jede der zehn Strecken auswählen und somit gezielt für einen Wettkampf trainieren. Wenn das Titelbild erscheint, muß das Joypad nacheinander in folgende Richtungen gedrückt werden: oben, unten, links, rechts. Anschließend wird rechts eine kleine Zahl sichtbar. Nun dürfen Sie per Joypad (oben/unten) die gewünschte Strecke auswählen (1 bis 10).

dem Sie einige Spieldetails zu Ihrem Vorteil korrigieren können. Wenn Sie jetzt noch das Joypad einmal nach oben, anschließend achtmal nach unten und zu guter Letzt Knopf 1 drücken, darf sogar die Startrunde angewählt werden.

Überraschung: 7-4-3-7-4-8-1. Ein geheimes Auswahlménü erscheint und erleichtert – oder erschwert – das Spielen. Sie können die Schwierigkeit, die Art der Steuerung und eine andere Spielfigur (einen Jet) wählen.

zwanzig Sekunden gedrückt halten. Es wird wiederum ein Menü erscheinen, mit dessen Hilfe man sich das Videospiel-Leben entscheidend verlängern kann. Per Joypad werden die Extras aktiviert (Steuerung: ON).

Punkt 1: Zehn Leben  
Punkt 2: Extrawaffen für immer  
Punkt 3: kein Energieverlust mehr  
Punkt 4: verlangsamte die Rotation bei der Waffenauswahl

Diese Tricks klappen auch im Zwei-Spieler-Modus.

## Fantasy Zone (Sega)

Für Fantasy Zone können wir zwar weder ein geheimes Menü oder einen »Continue-Modus« bieten, dafür einige Tips, die durchaus für einen neuen High-Score gut sind.

– Wenn Sie alle vier Zusatztriebwerke (Big Wings, Turbo Engine, Jet Engine und Rocket Engine) kaufen, kann man eine Extrawaffe so angelernt, bis man ein Leben verliert.

– Während auf dem Bildschirm die Fantasy-Zone-Geschichte zu lesen ist (im Laufe des Demos), müssen Sie das Joypad über 50mal nach oben oder unten drücken. Zur Belohnung kostet ein Extraleben im ersten Laden nur \$1000 (anstatt \$2500). (mg)

## Teddy Boy (Sega)

Wenn Ihnen »Teddy Boy« zu schwierig sein sollte, dann probieren Sie doch folgendes: Wenn das Titelbild zu sehen ist, muß man das Joypad nach oben, unten, links und rechts drücken. Als Belohnung winkt ein Auswahlménü, in

## Space Harrier (Sega)

Space Harrier sorgt immer wieder für neue Überraschungen. Nicht genug mit dem erweiterten »Continue-Modus« (siehe Power Play, Ausgabe 1). Wenn Sie im Musik-Ménü (siehe Anleitung) nacheinander folgende Töne auswählen, erleben Sie eine weitere

## Transbot (Sega)

Alle den Raumschiff-Kommandanten, die bei »Transbot« grundsätzlich zu früh das Zeitliche segnen, ist nun geholfen. Kurz nach dem Einschalten der Konsole, wenn das »Sega Master System« Logo zu sehen ist, müssen Sie Knopf 2 von Joypad 1 zehn bis

## Alex Kidd in Miracle Land (Sega)

Alex Kidd ist ein ziemlich komplexes Spiel. Lothar Giesen aus Aachen hat uns seine Karten eingeschickt, um das Spiel etwas zu vereinfachen.

– In Raum 17 zweimal schnell auf das Fischsymbol schlagen und dann schnell nach rechts zur Leiter laufen.  
– in dem Raum mit dem großen T

findet man den Telepathie-Ba.  
– In Raum 23 Kapsel B einsetzen.  
– Im Wasser kann man schneller schwimmen, wenn man den Knopf 1 des Joypads drückt.  
– Im fünften Level gibt es einen Telepathie-Ba. Es ist nicht einfach an ihn ranzukommen, wenn man immer in die Lava stürzt. Aber keine Panik. Wenn man sich das

Bild genau ansieht, erkennt man im oberen rechten Drittel eine Kiste, auf die ein Totenschädel gemalt ist. Sobald sie zerstört ist, kann man in den Gang und sich den Ball nehmen. Danach geht man vorsichtig nach rechts weiter, worauf sich ein Ausgang öffnet.  
– Wenn man keinen Telepathie-Ba. hat, kann man die Anfänger im

Spiel folgendermaßen besiegen:

1. Stein, dann Schere.
2. Schere, dann Papier.
3. Stein, dann Schere.
4. Zweimal Papier.
5. Zweimal Stein.
6. Stein, dann Schere.
7. Zweimal Papier.

Her sind die Karten zum ersten und zum dritten Schloß.

### 1. Schloß

Wenn man den Bruder befreit hat, geht man wieder nach Bild 7.

Bruder befreien auf alle 3 Zeichen schlagen

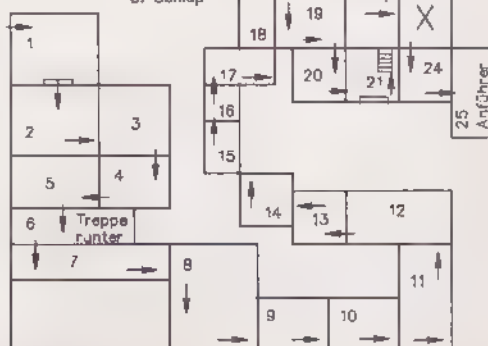


Im 2. Schloß muß man den Hirtstein nehmen

im Raum 21 Flugstab nehmen und bis zur Leiter fliegen

mittleren Gang benutzen

### 3. Schloß





## Alternate Reality - The Dungeon (Teil II)

Weiter geht's! Die Karten zum zweiten, dritten und vierten Level stammen diesmal von Stefan Nagel aus Fulda. Seine Tips gelten für die C64-Version, obwohl es zu anderen Versionen wohl kaum gravierende Unterschiede geben dürfte.

Während des Spiels muß man natürlich immer essen, trinken und schlafen. Beten und Opfern sollte man nicht vernachlässigen, denn der göttliche Bonus ist nicht zu verachten.

Entscheiden kann man sich auf Level 2.

Flame Demons garantieren auf höheren Leveln schnelleres Weiterkommen.

- Wer Hauptmitglied in der besten Gide ist, hat gute Chancen gegen böse Magie.

- Zuerst zum Orakel im Südosten gehen, dort erfährt man alles Wissenswerte über sein Spielziel.

- Eine sinnvolle Waffe besorgen. Damit geht man in Level 3 und bekämpft alle Gegner.

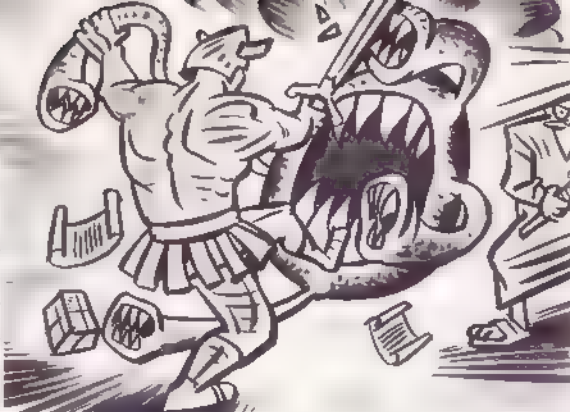
- Mitglied der Guild of Law werden.

- Unbedingt den Zauberspruch lernen, mit dem man Gut von Böse unterscheiden lernt.

- Von einem Dieb den silver key erkämpfen.

- Den Gefangenen befreien.

- Acorn milil besuchen und den Schlüssel nicht vergessen.

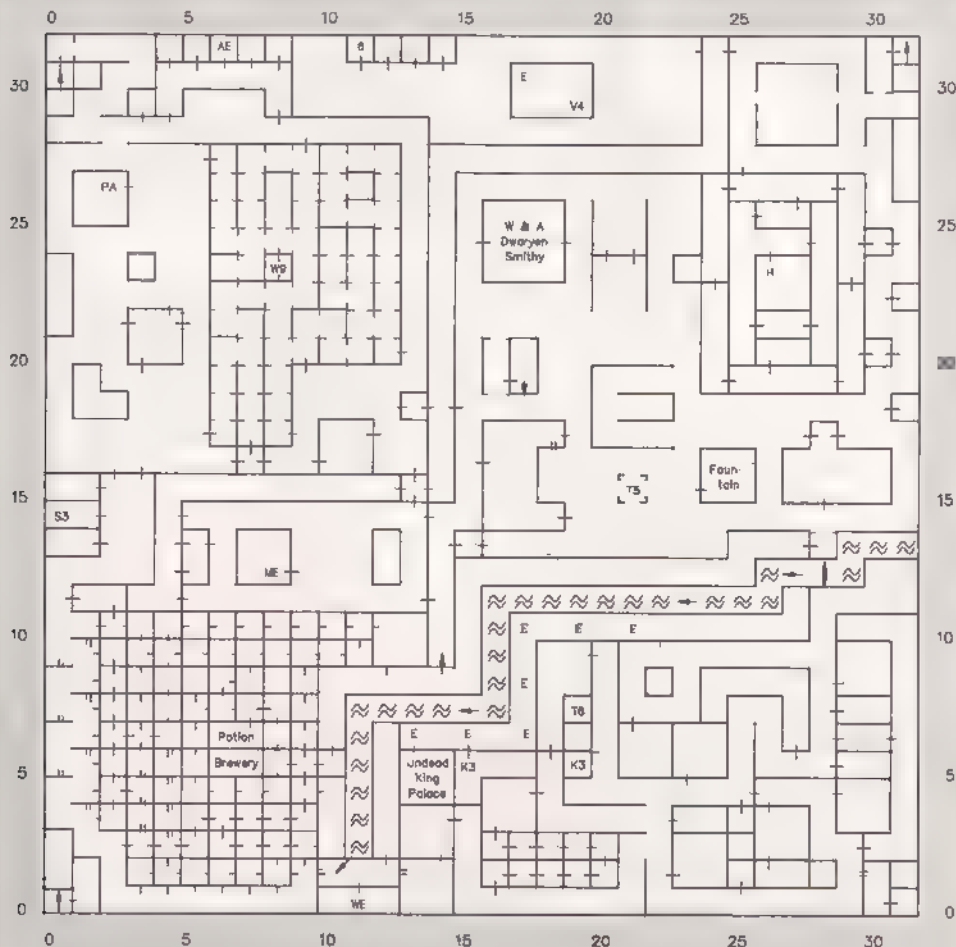


- Durch das Tomb von Acorn milil führt der Weg geradeaus, links links, geradeaus, links.

- Bei dem Horse kann man etwas eintauschen, was man bis zum En-

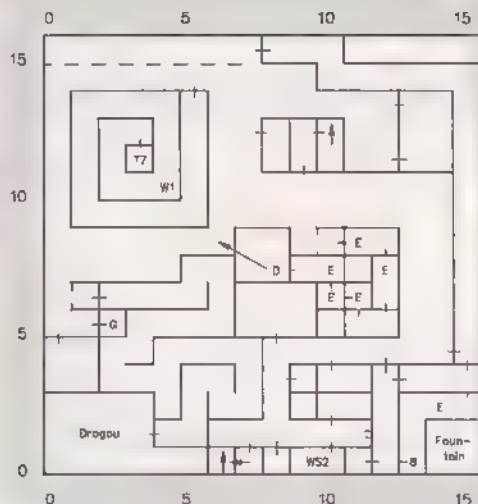
de des Speis gebrauchen kann.

- Um den Undead King zu besuchen, muß man dem Fährmann um Mitternacht zwei Goldstücke zuwerfen.



Level 2 von Alternate Reality - The Dungeon



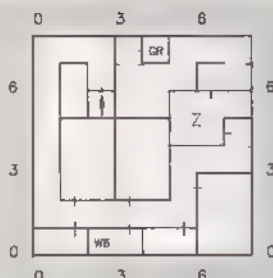


- Die Fragen der Great Gargolye beantworten
- Dem Basilisk zeigt man die «blöde Faust»

- Gargolye muß man seinen Namen nennen
- Durch die Death's Door kommt man zum Ziel, wenn man den Schlüssel und Mut besitzt



Level 3



Level 4

## Stifflip & Co.

- Jürgen Ilbertz spielt gerne Stifflip und hat einige Denkanstöße für das Spiel. Sie sind ein wenig verschlüsselt, um nicht gleich die Lösung zu verraten.
- Waffen bringen kein Glück und Schnäpe nur eine «Fahne».
- Das große Waldsterben sollte nicht unterstützt werden.
- Faden am Seil erspart Quälerei.
- Basteln mit Schilf macht nicht nur Spaß.
- Seilfahnen sollten einfach «wegfallen».
- Gepflegte Fingernägel sind oft hilfreich.
- Der Barkeeper wünscht sich ein Radio (und das nicht erst zu Weihnachten).
- Harspange auf Kontaktsuche!
- Klettern oder springen, das ist hier die Frage.
- Kristalle sind manchmal energiegeladener.
- Feigheit wird oft bestraft.
- Kleine Tierstunde: Bären hassen Feuer, Schlangen sind musikalisch und Salz vertreibt Biestegel.
- Affen freuen sich, wenn sie Honig (im Glas) bekommen.
- Der «Junge» holt den Teppich.
- Höre auf dein Gewissen.
- Spinnen haben schon so manchen vertrieben.
- Äxte dienen auch als Türöffner.
- Auch kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.
- Im Treibsand erst einmal tief Luft holen.

- Warum nicht durch's Fernglas sehen?
- Nicht zu großzügig mit den Münzen umgehen.
- Warum nicht mal zur Banane greifen?
- Frauen sind oft gute Kämpfer.
- Unbedingt Orgel spielen lernen.
- Gegner sind oft kräftig aber langsam.

## Trantor

Wer würde nicht gerne mal Trantor in 5 Minuten schaffen? Damit das klappt, hat Thorsten Puczkat aus Aurich die Paßwörter rausgeknobelt.

1. ETOPSNMK - Kempston
  2. KOSTJYCI - Joystick
  3. MCRPJEST - Spectrum
  4. EFWSORTA - Software
  5. BEADORYK - Keyboard
  6. PMTCQURE - Computer
  7. STATSECE - Cassette
  8. CALRINS - Sinclair
  9. CARHIPSG - Graphics
  10. REDRAWHA - Hardware
  11. LAMENTRA - Termin
- Damit es auch richtig einfach wird, hier POKE's für den C64. Die Spritkollision wird ausgeschaltet und man kann unbeschadet durch alle Gänge laufen. Also, nicht angehen! So gibt man die POKe's ein:
- Reset  
POKE 16076, 169  
POKE 16077, 0  
POKE 16078, 234  
SYS 6545

## Bubble Bobble

Noch ein Tip von Jochen Ihring. Um in den Bonus-Level zu kommen, muß man ohne einen Säurier zu verlieren, ins 20. Level kommen. Dann erscheint eine Türe, die in den Bonus-Level führt. Das gleiche geschieht im 30., 40. Level und so weiter. Voraussetzung ist immer, daß man noch kein Leben verloren hat.

Aber es geht noch weiter: Georg Patmezas aus Leonberg hat noch einen Trick herausgefunden, wie man einen extradicken Bonus bekommt. Das funktioniert in der 1., 4., 5., 10., 16., 23. und 26. Runde, wahrscheinlich auch in späteren. Man vernichtet alles, bis auf ein Bullie. Das letzte Bullie, falls es nicht rot ist, mit einer Seifenblase aufpusten (Ihr dürft es noch nicht kaputt machen). Wenn es sich befreit hat, wird es rot. Dann muß man es noch einmal «einbobbeln». Jetzt pustet man so viele Seifenblasen auf den Bildschirm wie es nur geht. Inzwischen hat sich das Bullie wieder aus der Blase gestampelt. Jetzt packt man es ein letztes mal ein und darf es endlich zerstören.

Alle Seifenblasen, die man vorher mit heroischer Feuerkraft auf den Bildschirm gepustet hat, verwandeln sich jetzt in Pommes, Döner, Malonan etc. Diese braucht man nur noch aufzusammeln, um sich einen extradicken Bonus zu holen.

## Die Antwort zu Mermaid Madness

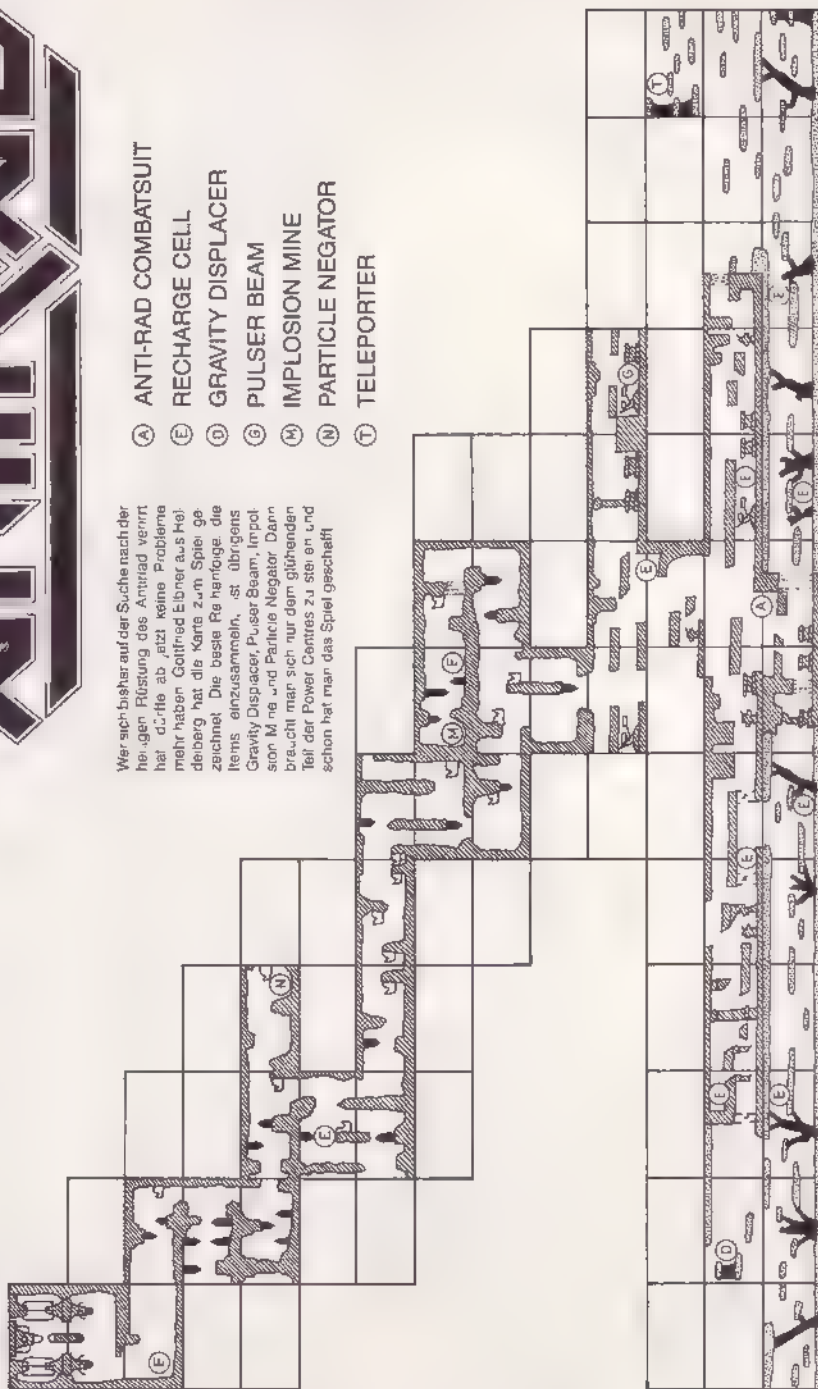
- Frank Castenholz kann die Fragen von Kai Brunning aus Power Play 1 beantworten.
- Man nimmt die rote Dynamitstange, die in dem Raum neben dem Taucher liegt. Damit springt man sich den Weg in den zweiten Teil frei (dunkler Raum unter der Killer-Muschel). Dort holt man sich die Leutner und erleuchtet den dunklen Raum.
  - Man schwimmt in den zweiten Teil und holt sich das Luftkissen. Damit schwimmt man zum leuchtenden Geist (löst das Kissen ein paar Zentimeter neben ihm los und sucht schnell das Weite).
  - Das gelbe Dynamit holen und zur Schikröte schwimmen. Das Dynamit abgeben und darauf achten, daß es nicht nach unten fällt. Dann schnell verschwinden. Nach der Explosion holt man sich das Salz.
  - Das Salz muß auf die Muschel im zweiten Teil. Sie öffnet sich, die Perle darf man aber noch nicht nehmen. Zuerst muß man beide Anker und läßt sie in Raum über der Muschel fallen. Erst jetzt kann man sich die Perle holen.
  - Der schwierigste Teil: Die Perle in die Killer-Muschel werfen und dabei aufpassen, daß keine Energie abgezogen wird.
  - Dann den Schneidbrenner freisprengen. Mit ihm in den Raum tauchen. In dem der Geist war.



# ANTIRAD

Wer sich bisher auf der Suche nach der eigenen Rüstung das Antirad verritt hat dürfte ab jetzt keine Probleme mehr haben. Gottfried Eibner aus Heidelberg hat die Karte zum Spielgezeichnet. Die beste Variante, die Items einzusammeln, ist übrigens Gravity Displacer, Pulsar Beam, Implosion Mine und Particle Negator. Dann braucht man sich nur dem glühenden Teil der Power Centres zu stellen und schon hat man das Spiel geschafft.

- (A) ANTI-RAD COMBATSUIT
- (E) RECHARGE CELL
- (D) GRAVITY DISPLACER
- (G) PULSER BEAM
- (M) IMPLOSION MINE
- (N) PARTICLE NEGATOR
- (T) TELEPORTER





# Computer shop und Gamesworld München

**Trilogic Expert-Cartridge**  
**Freeze Machine**

**119,-**  
**99,-**

**VERSAND ODER IM  
LADEN ERHÄLTLICH!**

## Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

Super Hang On	Amiga
Oblierator	Atari ST/Amiga
Space Harrier	Atari ST
ECO	Amiga
Mars Cops	Atari ST/Amiga
Hoelball	Atari ST/Amiga
Whizball	Amiga
Jolly Jack the Junior	Atari ST
Impossible Mission II	Atari ST/C64
King of Chicago	Amiga
Tiger Road	C64
Footballmanager II	Atari ST/Amiga/C64
Gunship	Atari ST/Amiga
Frightnight	Atari ST/Amiga
St. Sceptor	Atari ST/Amiga
Deathrinks	Atari ST/Amiga
Ferrari Formula One	Amiga
Jittana V	C64
Rim Run	Amiga
Strike Flies	C64

## C64-Neuheiten

	Kass./Disk
Morpheus	29,- / 39,-
R. S. K.	29,- / 39,-
Platoon	29,- / 39,-
Prodator	29,- / 39,-
To be on Top	29,- / 39,-
Mini Putt	29,- / 39,-
Train Escape	29,- / 39,-
Whizball	29,- / 39,-
Victory Road	29,- / 39,-
Night Mansions GP	29,- / 39,-
Great Gunda Sisters	29,- / 39,-
Alternative World Games	29,- / 39,-
Super Hang On	29,- / 39,-
Salamander	29,- / 39,-
Tout de Force	29,- / 39,-
ATF	29,- / 39,-
Demon Stalker	29,- / 39,-
19 Par - Booi Camp	29,- / 39,-
Clash in Chapel	29,- / 39,-
Rim Runner	29,- / 39,-
Rolling Thunder	29,- / 39,-
Gry, or	29,- / 39,-
4th & inches	29,- / 39,-

## C64 Bestseller-Classics

Arbore Ranger	39,- / 49,-
Combat School	29,- / 39,-
Buggy Boy	29,- / 39,-
Intermar Karate	29,- / 39,-
Out Run	29,- / 39,-
Shooting Up Const. Kit	29,- / 39,-
Superstar Icehockey	29,- / 39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	29,- / 39,-
Bards Tale I	29,- / 39,-
Stuntin' Fighter	29,- / 39,-
Gunship	39,- / 49,-
Prizes	35,- / 45,-
Subatlite Simulator	29,- / 39,-
Amigo	29,- / 39,-
Skate or Die	29,- / 39,-
Bangkok Knights	29,- / 39,-
Echelon	29,- / 39,-
Apello 18 Mission	29,- / 39,-

## C64

Test Drive	35,- / 45,-
Thunder Chopper	29,- / 39,-
Invadus	29,- / 39,-
Driller	29,- / 39,-
Defender of the Crown	29,- / 39,-
Gary Linekers Soccer	29,- / 39,-

California Games	29,- / 39,-
Jagd nach roter Okt	29,- / 39,-
Chernobyl Challenge	29,- / 39,-
Daja Vu	29,- / 39,-
Flying Shark	29,- / 39,-
Rampage	29,- / 39,-
Hunters Moon	29,- / 39,-
Rastan Saga	29,- / 39,-
Bards Tale	29,- / 39,-
Legacy of the Ancients	29,- / 39,-
Phix Ragasus	29,- / 39,-
Last Ninja	29,- / 39,-
Up Ponscope	29,- / 39,-
Destroyer	29,- / 39,-
Games Set Match Comp	29,- / 39,-
Flying Shark	29,- / 39,-
Gorkind	29,- / 39,-
Side Arms	29,- / 39,-
Hewson Four Smaah Hite	29,- / 39,-
Chico	29,- / 39,-
Way of the Expi. Fiat	29,- / 39,-
Octapolis	29,- / 39,-
Qualex	29,- / 39,-
Western Games	29,- / 39,-
Mantic Mansion	29,- / 39,-
Gauntlet II	29,- / 39,-
Bravestarr	29,- / 39,-
Border Zone	29,- / 39,-
Masters of the Universe (the Movie)	29,- / 39,-
Yrac	29,- / 39,-

## Strategie (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	29,- / 39,-
Realms of Darkness	29,- / 39,-
Battlegroup	29,- / 39,-
B-24	29,- / 39,-
Walls of Montezuma	29,- / 39,-
Shish	29,- / 39,-
Bismarck	29,- / 39,-
Tobruk	29,- / 39,-
Guadalcanal	29,- / 39,-
Power Struggle	29,- / 39,-
Kolonialmacht	29,- / 39,-

## Atari ST

Tomic T. Is	59,-
Tetris	59,-
Water Sk. Champ	59,-
Garmin	59,-
Tanglewood	59,-
Olds	59,-
Wizards Crown	59,-
Dungeon Master	59,-
Out Run	59,-
Bards Tale I	79,-
Defender of the Crown	99,-
Terrapods	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyk on ST (4 Spiele)	59,-
Catch 23	59,-
ST Replay	199,-
Pro Sound Designer	149,-
Chernobyl Challenge	59,-
Star Trek	49,-
Star Wars	59,-
Super Sprint	49,-
Blue War	59,-
Xenon	59,-
Mach 3	59,-
Flying Shark	59,-
Crazy Clus	59,-
ECO	59,-
Test Drive	69,-
Jinxter	69,-
Western	59,-
Roadwar Melbourne House	69,-
Universal Military Simulator	69,-
Carrier Command	69,-
Enduro Racer	59,-

Starlight	59,-
Buggy Boy	59,-
Charlie Chaplin	59,-

## IDM

Elite	79,-
3D Helicopter	49,-
Police Quest	59,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	89,-
Superstar Icehockey	89,-
Space Man	125,-
Gunship	89,-
Star Right	79,-
Test Drive	89,-
Bards Tale	79,-
Jinxter	89,-
Defender of the Crown	89,-

## Amiga

The Big Deal	59,-
Indoor Sports	59,-
Xenon	59,-
Crystal Hammer	39,-
Way of the Little Dragon	59,-
Crazy Cars	59,-
Moebius	69,-
Test Drive	69,-
Fire Power	69,-
Bards Tale I	79,-
Garrison	59,-
Terrapods	69,-
Dark Castle	69,-
Backlash	49,-
Insanity Fight	69,-
Amegas	49,-
Tetris	59,-
Roadwar Melbourne House	69,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Western Games	59,-
Dick Spacia	69,-
Land of Legends	99,-
Ono on One Turbo	69,-
Galactic Invasion	69,-
GeoBee Air Rally	89,-
Shadowgate	72,-
King of Chicago	39,-
Grid Star	39,-
Ninja Mission	39,-

## Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Pattos Best	69,-
Platoon	45,-
Raid on St. Nazaire	69,-
Chirocco	70,-
Nightmare on Elm St.	69,-
Hedgerow Hall	70,-
Central America	65,-
ADD Robin Hood Adventures	35,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survival Guide	35,-
Ty Wars	65,-
Legend of Heroes	30,-
Fire Power	69,-
Gammareuders Game	30,-
Top Secret	20,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks	85,-

und viele andere mehr  
Bitte fordern Sie Liste mit frankiertem  
Rückumschlag an

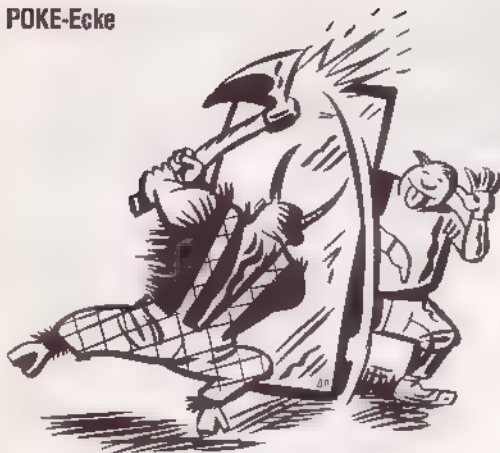
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Bei Preisistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten.  
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.  
computer shop · Landsberger Str 135 · 8000 München 2

**089/5022463**



## POKE-Ecke



### Bard's Tale

Roland Trau Müller aus Thalmheim/Weis hat einen «Archmage zum Abtippen» und «Items für jedermann» für alle Amiga-Besitzer. Mit dem ersten Listing muß man sich nicht mehr fürchten, daß man kurz nach Verlassen des Adventurers Guild von acht Barbaren abgeschlachtet wird. Das Programm erzeugt einen ausgewachsenen Archmage mit allen Schmankerln auf der Character-Disk.

Das zweite Listing ist für Profis gedacht, die auf der Suche nach (überlebens-)wichtigen Gegenständen sind. Ebenfalls in Amiga-Basic eintippen, speichern und starten. Im Equipment-Shop sind dann alle Items erhältlich, die man normalerweise nicht kaufen kann (Oryx Key, Master Key, Spectre Snare und vieles andere).

Aber Achtung: Es macht unglaublich mehr Spaß, sich die Sachen zu erkämpfen und seine Party reifen zu sehen, als sich sofort auf den Archmage aus der Softwarebox und alle Items zu stürzen. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte vorsam mit den Listings umgehen.

#### Listing 1:

```
REM Archmage zum Abtippen
REM von Roland Trau Müller
FOR I = 1 TO 96
  READ A
  S = S + A
NEXT I
PRINT S IF S <> 2403 THEN
BEEP PRINT "DATA ERROR"
END
PRINT "OK"
RESTORE
OPEN "BARDS TALE CHARACTER
DISK:WP.DJNGEONMASTER.C" FOR OUTPUT AS 1
FOR I = 1 TO 96
  READ A
  PRINT # 1 CHR$(A) REM Semikolon wichtig!
NEXT I
CLOSE
```

DATA	000.000.000.001
000.009.000.018	000.018.000.018
DATA	000.018.000.018
000.018.000.018	000.064.001.064
DATA	001.074.001.074
128.018.128.012	128.010.128.009
000.000.000.000	
DATA	000.000.000.000
000.095.065.184	000.000.009.195
000.016.000.016	
DATA	000.007.000.007
000.007.000.007	000.000.000.000
DATA	000.000.000.000
000.000.000.000	000.000.000.000
006.235.000.000	

#### Listing 2:

```
REM Super Items
REM von Roland Trau Müller
KILL "BARDS TALE CHARACTER
DISK:WP.DJNGEONMASTER.C"
OPEN "DFO Items" FOR OUTPUT AS 1
PRINT # 1, CHR$(0)
FOR I = 1 TO 127
  PRINT # 1, CHR$(255) REM Semikolon wichtig!
NEXT I
```

Man tippt beide Listings in Amiga-Basic ab und startet sie mit «Run» im Pull-Down-Menü (Abspeichern nicht vergessen). Sie verändern dann die Character Disk, also unbedingt eine Sicherheitskopie verwenden.

### Mega Apocalypse

Jochen Ithring aus Altdorf hat ein paar POKES zum Ballerspiel Mega Apocalypse (C64):

- POKE 22589, 1 - Man sieht mehr Sterne auf dem Bildschirm
- POKE 21841, 170 POKE 21842, 72 - Der Sound verändert sich einfach mal zuhören
- POKE 32417, 173 - Unendlich viele Leben Spieler 1
- POKE 32509, 173 - Unendlich viele Leben Spieler 2

Gestartet wird mit SYS 22562.

## Wizball

Noch'n Tip zu Wizball! Diesesmal stammt er von Reiner Ovelgönne aus Essen.

Wenn man die erste Ebene geschafft und leider alle Leben verloren hat, drückt man die Taste 1, sobald das Titelbild erscheint. Wenn man dann weiterspielt, hat man die erste Ebene schon eingefärbt und muß nicht ganz von vorne beginnen. Das funktioniert auf den nächsten Ebenen mit den entsprechenden Levels auch (also Taste 2 für Ebene 2, Taste 3 für Ebene 3 usw.).

### Solomon's Key

Für alle Fans von Solomon's Key (C64) hat Michael Schütt aus Duisburg ein paar POKES herausgefunden.

Mit POKE 2213,164 gibt's unendlich viele Leben und mit POKE 4871 einen nie ablaufenden Bonus. Wenn das Spiel zu langsam ist, so te es mal POKE 5083,5 versuchen. Gestartet wird mit SYS 2063.

### Die Antwort zu Delta

Stefan Lock hatte Probleme mit dem 17. Level von Delta. Christian Dorau aus Bonn kann weiterhelfen.

Man muß einen der sieben Steinblöcke abschießen und kann so durch die entstandene Lücke fliegen. Nötig sind auf jeden Fall die Extras 1 (für erhöhte Wendig-

## Impact

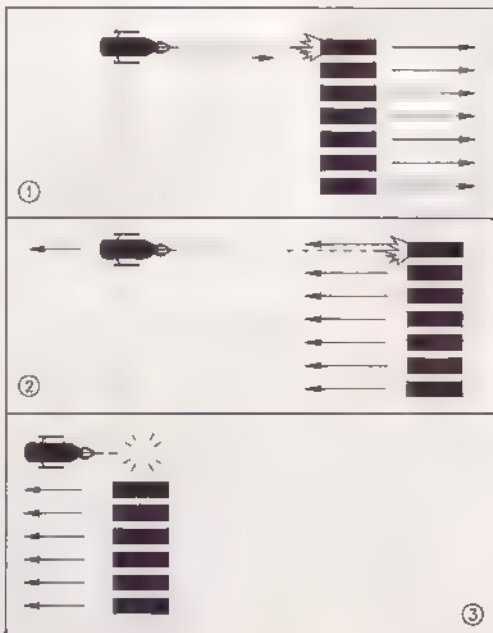
Hier sind die Paßwörter für Impact auf dem Amiga. Herausgefunden hat sie Ludger Anderka aus Oberhausen.

Level 11 - 20	Gold
Level 21 - 30	Fish
Level 31 - 40	Wall
Level 41 - 50	Plus
Level 51 - 60	Head
Level 61 - 70	Foot
Level 71 - 80	Road

### Star Wars (Atari ST)

Da hat der Hersteller Dornak doch glatt vergessen in der Anleitung zu schreiben, wie man bei «Star Wars» die High-Scores auf Diskette speichert. Wenn Sie dann zwischen den Schwierigkeits-Stufen auswählen können, ist mitten zwischen den Todessternen das Wort «Quit» zu lesen. Wenn Sie dieses Wort anstelle eines Todessterns beschließen, kehrt das Programm zum Desktop zurück und speichert vorher die High-Score-Liste. (bs)

keit des Schiffs) und Nummer 4 (um mehrere Schüsse auf einmal abzufeuern). Außerdem braucht man eine bestimmte Taktik. Man folgt den Steinblöcken, die sich zuerst nach rechts bewegen. Dabei konzentriert man sich auf einen Steinblock. Beginnen die Blöcke sich auf das Schiff zuzubewegen, fliegt man nach links und schießt weiter auf den Block ein.







## Galaga

Thomas Seeger aus Abstadt geht gerne in die Spielhalle, um dort den High-Score an seinem Lieblings-Automaten »Galaga« nach oben zu schrauben. Dabei hat er etwas Interessantes herausgefunden:

Wenn sich die feindliche Armada aufgebaut hat, ballert man alle Gegner bis auf zwei blaue Schiffe ab. Es müssen – vom Spieler aus gesehen – das Schiff in der ersten Reihe ganz links und das darüber verschont bleiben. Dann verzieht man sich am besten in die rechte untere Ecke und ballert weiter, allerdings ohne die beiden zu treffen! Man läßt die beiden Schiffe so lange angreifen, bis ihnen die Munition ausgeht. Das kann schon ein viertelstündchen dauern. Wenn Sie keinen Schuß mehr abgeben, darf man sie endlich vernichten.

Die Plackerei lohnt sich: Im weiteren Verlauf des Spiel wird von den Gegnern kein einziger Schuß mehr abgegeben. Auf die Art und Weise kann man alle 100 Level schaffen. Sinnigerweise sollte man den Trick in ersten Level versuchen, weil es da noch relativ einfach ist.

## Rygar

Hans-Peter Gessner aus Niedersailf hat Tips zum Rygar-Automaten.

1. Runde: Vor dem Eintreten in die Höhle noch ein wenig warten, dann bekommt man meist eine Extrawaffe. Dabei muß man allerdings auf die Zeit achten.

2. Runde: Wenn man die fünf auf-

einanderstehenden Drachen abschießt, bevor die oberen den Boden erreichen, bekommt man 10.000 Extrapunkte.

4. Runde: In diesem Level bekommt man meistens das Extra-Leben. Immer nur die Steine abschießen, die aus dem Boden wachsen.

6. Runde: Wenn die Ameisen-Menschen von oben kommen, braucht man sich nur auf die halbe Bildschirmbreite zurückziehen. Die besten Waffen sind der Stern und die Krone.

7. Runde: Bei diesem Level hilft nur die Sonne. Mit etwas Glück bekommt man hier den Schutzschild. Die Waffen:

Stern – Weitschuß  
Krone – stärkerer Schuß  
Leopard – Gegner verschwindet wenn man auf ihn springt  
Kreuz – man ist für circa 30 Sekunden unverwundbar  
Sonne – man kann gerade nach oben schießen

## Crystal Castles

Thomas Köppl aus München kennt sich mit dem Automaten »Crystal Castles« aus und hat zwei Tips dafür:

– Wenn man in Level 1 in die hintere verdeckte Ecke läuft und nach oben springt (Feuerknopf drücken), erhält man 140.000 Punkte und kommt direkt in den sechsten Level.

Die grünen Tierchen, die die Crystal Castles aufsaugen, kann man während des Schuckens vernichten, indem man sie einfach über den Haufen läuft.

Beide Tips funktionieren auch bei der C64 und der ST-Version.

## 500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Power Tips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKEs durchkämmen oder be-

sonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKe, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik  
Redaktion Power Play  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

(a1)



## Hollywood Hijinx - Stationsfall

Holger Plank hat schon neun Schätze gefunden, hängt aber jetzt fest. Im Bomb Shelter ist ein Safe, an den er zwar herankommt, den er aber nicht öffnen kann. Den Safe nach zu urteilen, müßte die Kombination links-rechts-links sein. Aber was für Zahlen muß man angeben?

Außerdem braucht er noch Tips zu »Stationsfall«. Er ist schon auf der Raumstation und hat Platz getroffen. Trotzdem hat er so gut wie noch nichts herausbekommen. Hat jemand Hinweise, wie man weiterkommt?

## Ultima IV

Volker Markl aus Raubling ist schon Avatar. Er hängt aber noch in der Abyss. Wenn er im achten Level das »Word of Passage« (Vermocor) eingegeben hat, kommt folgende Frage: »What do you possess if all may rely upon your every word?«. Er meint, das Wort heiße »Infinity«. Wenn er es eingegeben hat, passiert allerdings gar nichts. Er steht vor der Stadt Moonglow und nichts hat sich verändert. Ist Infinity das falsche Wort? Oder hat sich doch was geändert?

## Phantasia

Manfred Lemke aus Nürnberg spielt gerne »Phantasia«. Allerdings fehlen ihm zur Lösung noch ein paar wichtige Dinge. Hier seine Fragen:

– Wo findet man die Schritztrollen mit der Nummer 12, 17 und 18?

– Was hat es mit der Geheimformel »Reven Tonem« auf sich?

– Wie kommt man in die Höhlen der schwarzen Ritter und wie kommt man zu den Priestern von Dosneby? Wer von Euch kann Manfred helfen?

## Computer-Shop

Drawehner Straße 15 - 3130 Luchow - Telefon 05841/5499

## Hardware - Software - Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.



# The Bard's Tale leichtgemacht (3)



ELECTRONIC ARTS™

**Exklusiv in Power Play findet Ihr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen.**

**W**ackere Helden rasten nicht. Nachdem unsere tapfere Party in der letzten Power Play den Tempel des Mad God erforscht, kehrte sie nach Skara Brae zurück. Harkyn's Castle steht als nächstes auf der Tagesordnung. An dieser Stelle wollen wir mit der Wiedergabe der Tagebuchaufzeichnungen von Lord Garrick fortfahren.

Unsere Seelen werden von dem Gefühl des Sonnenlichts, das auf unsere Gesichter scheint, geheilt. Das Gerücht über unsere Mission verbreitete sich in Skara Brae so schnell wie ein Lauffeuer im trockenen Gras des Sommers. Viele wollen sich uns anschließen, doch unsere Party ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Freiheit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder, die sich

sogar an den Geldbörsen getöteter Kameraden vergreifen würden, nehmen wir nicht auf. Mir wurde geraten, mindestens einen Rogue aufzunehmen – er wird nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu entdecken. Widerstrebend will gleich ein Jemand wird ihn ständig im Auge behalten.

Unsere nächste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae liegt.

## Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker.

Ein Jabberwock! Eine schreckliche Bestie – sicherlich die letzte ihrer Art. Wir um-

gehen ihre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran.

Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich, daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben. Wurde Skara Brae vieleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen existiert?

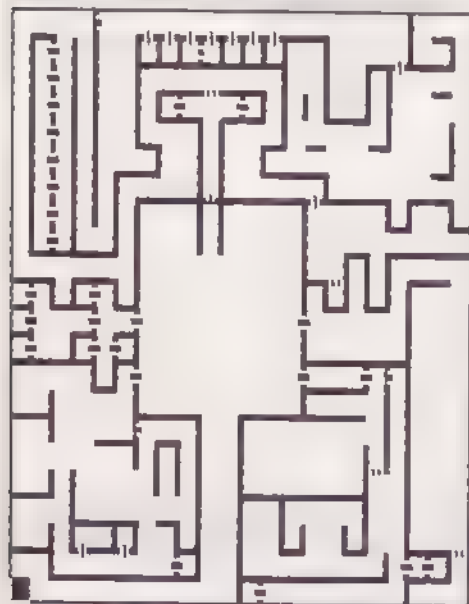
Wir fanden ein Schwert, das aus einer Kristall-Substanz besteht. Die Nase des Rogue zuckte gierig, als wir das Schwert entdeckten. Ich traue diesem Mann nicht. Das Schwert wird unserem Paladin Isil anvertraut. Sie wird es gut bewachen.

Wir bekämpften Golems und entdeckten einen Thron, der ohne Zweifel der von Harkyn ist. Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will, und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er – ungeduldig wie

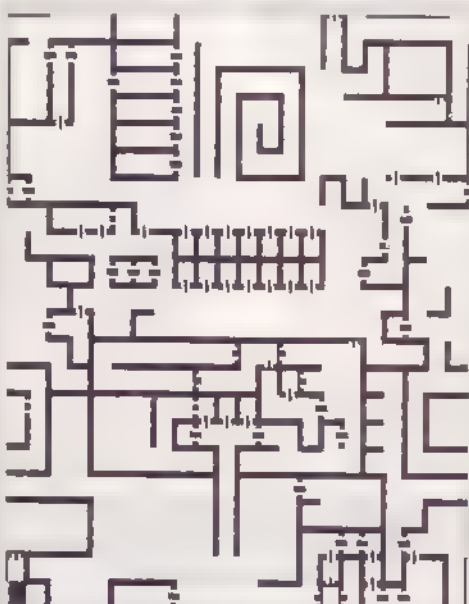
Barden nun einmal sind – auf den Thron. Wir warteten entsetzt darauf, daß er in eine wargengesichtige, schleimige Kreatur verwandelt wurde. Doch statt dessen öffnete sich eine geheime Tür und enthüllte einen Gang.

Wir kämpften gegen sechs Männer, die in grüne Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen, da es den Anschein hat, als seien sie von besonderem Wert. Wir mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken. Viele Guards gingen an uns arglos vorbei, denn sie trugen dieselben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen.

Wir entdeckten hier eine Illusion. Die Stufen am nördlichen Teil der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entledigt haben, gehen wir hinauf.



Harkyn's Castle



Harkyn's Castle, Level Two



## Harkyn's Castle, zweiter Level

Wir trafen auf einen weiteren körperlosen Mund, der einen unfertigen Vers stammelte. Nachdem unser Magician das Wort schrie, das den Reim vervollständigte, erschien ein Ybarra-Schild, ein wahrlich mächtiger Schutz.

Ein alter Mann stellte uns dieses Rätsel: »Once man alive, now living death, it drinketh blood, and stealth breath« – »Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und heimlich Atem«. Soriac wußte die Antwort und flüsterte mit blutlosem Gesicht: »Vampire«. Wir durften passieren.

Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein Quadrat aus Silber finden. Ein merkwürdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen. Ein Portal im Nordwesten wird uns in die obersten Räume bringen.

## Harkyn's Castle, dritter Level

Wir trafen auf einen alten Narren, der uns den Weg versperre, bis wir ihm den Namen

der Taverne in der Archer Street sagten. Die Antwort, »Skul Tavern«, schenkte einige Mitglieder unserer Party zu beunruhigen. Hier sind überall Teleporter-Fallen.

Erneut werden wir bis zu den Grenzen unserer Fähigkeiten gefordert und entkommen nicht unversehrt. Die Berserkel Sie greifen in einem endlos schmerzenden Strom an, sie besiegen zu wollen, mutet an wie ein Versuch, die Flut mit einem bodenlosen Eimer aufzuhalten. Zu spät finden wir heraus, daß die grünen Roben, die wir kürzlich abstreifen, uns vor diesem Angriff bewahrt hätten. Zu spät stolpern wir erschöpft über Hunderte von Leichen. Vier unserer Krieger legen erschlagen unter Baron Harkyn's toten Legionen.

Als wir eine alte Statue erreichten, erhob sich das Auge, das wir einst mitgenommen hatten aus Soriacs Beutel und plötzlich erwachte die Statue zu Leben! Wir kämpften um unsere Leben und besiegten schließlich das Best. Der Archmage sagte uns, daß dieser schreckliche Feind Tarjan war, der Mad God. Nachdem wir ihn besiegt, wurde unsere Party in Kyeearan's Tower teleportiert. Die nächste Power Play wird von unseren Erlebnissen in diesem Turm berichten (hl)

# Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**DEUTSCHLANDS  
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS  
MIT DEM BESTEN SERVICE**  
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

**24 Std. Bestell-Annahme  
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage  
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

**Miniputt  
C64 Cas. 34,90  
Disk 49,90**

C64	Cas.	Disk
Apollon II	34,90	44,90
Barokk Knights	35,90	39,90
Beethoven	29,90	44,90
Die Tugenden Flucht	29,90	39,90
Die Welt	39,90	39,90
Drum	29,90	39,90
Einsteiner	39,90	39,90
Einsteiner II	39,90	39,90
Einsteiner III	39,90	39,90
Einsteiner IV	39,90	39,90
Einsteiner V	39,90	39,90
Einsteiner VI	39,90	39,90
Einsteiner VII	39,90	39,90
Einsteiner VIII	39,90	39,90
Einsteiner IX	39,90	39,90
Einsteiner X	39,90	39,90
Einsteiner XI	39,90	39,90
Einsteiner XII	39,90	39,90
Einsteiner XIII	39,90	39,90
Einsteiner XIV	39,90	39,90
Einsteiner XV	39,90	39,90
Einsteiner XVI	39,90	39,90
Einsteiner XVII	39,90	39,90
Einsteiner XVIII	39,90	39,90
Einsteiner XIX	39,90	39,90
Einsteiner XX	39,90	39,90

**Garfield  
C64 Disk 49,90**

C64	Cas.	Disk
Backer's	29,90	39,90
Backer's II	29,90	39,90
Backer's III	29,90	39,90
Backer's IV	29,90	39,90
Backer's V	29,90	39,90
Backer's VI	29,90	39,90
Backer's VII	29,90	39,90
Backer's VIII	29,90	39,90
Backer's IX	29,90	39,90
Backer's X	29,90	39,90
Backer's XI	29,90	39,90
Backer's XII	29,90	39,90
Backer's XIII	29,90	39,90
Backer's XIV	29,90	39,90
Backer's XV	29,90	39,90
Backer's XVI	29,90	39,90
Backer's XVII	29,90	39,90
Backer's XVIII	29,90	39,90
Backer's XIX	29,90	39,90
Backer's XX	29,90	39,90

IBM	Cas.	Disk
Die Welt	39,90	39,90
Die Welt II	39,90	39,90
Die Welt III	39,90	39,90
Die Welt IV	39,90	39,90
Die Welt V	39,90	39,90
Die Welt VI	39,90	39,90
Die Welt VII	39,90	39,90
Die Welt VIII	39,90	39,90
Die Welt IX	39,90	39,90
Die Welt X	39,90	39,90
Die Welt XI	39,90	39,90
Die Welt XII	39,90	39,90
Die Welt XIII	39,90	39,90
Die Welt XIV	39,90	39,90
Die Welt XV	39,90	39,90
Die Welt XVI	39,90	39,90
Die Welt XVII	39,90	39,90
Die Welt XVIII	39,90	39,90
Die Welt XIX	39,90	39,90
Die Welt XX	39,90	39,90

**WEITERE ANGEBOTE  
IN UNSERER  
KOSTENLOSEN  
PREISLISTE!**

Amiga	
Amiga Chess	69,90
Amiga Run	44,90
Amiga Disk	44,90
Amiga Disk II	44,90
Amiga Disk III	44,90
Amiga Disk IV	44,90
Amiga Disk V	44,90
Amiga Disk VI	44,90
Amiga Disk VII	44,90
Amiga Disk VIII	44,90
Amiga Disk IX	44,90
Amiga Disk X	44,90
Amiga Disk XI	44,90
Amiga Disk XII	44,90
Amiga Disk XIII	44,90
Amiga Disk XIV	44,90
Amiga Disk XV	44,90
Amiga Disk XVI	44,90
Amiga Disk XVII	44,90
Amiga Disk XVIII	44,90
Amiga Disk XIX	44,90
Amiga Disk XX	44,90

**Platoon  
C64 Cas. 29,90  
Disk 39,90**

Amiga	
Amiga Chess	69,90
Amiga Run	44,90
Amiga Disk	44,90
Amiga Disk II	44,90
Amiga Disk III	44,90
Amiga Disk IV	44,90
Amiga Disk V	44,90
Amiga Disk VI	44,90
Amiga Disk VII	44,90
Amiga Disk VIII	44,90
Amiga Disk IX	44,90
Amiga Disk X	44,90
Amiga Disk XI	44,90
Amiga Disk XII	44,90
Amiga Disk XIII	44,90
Amiga Disk XIV	44,90
Amiga Disk XV	44,90
Amiga Disk XVI	44,90
Amiga Disk XVII	44,90
Amiga Disk XVIII	44,90
Amiga Disk XIX	44,90
Amiga Disk XX	44,90

**Garrison II  
Amiga 59,90**

Progr. wurde bei Drucklegung noch nicht evaluiert. (Amiga 500, 1000, 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000, 11000, 12000, 13000, 14000, 15000, 16000, 17000, 18000, 19000, 20000, 21000, 22000, 23000, 24000, 25000, 26000, 27000, 28000, 29000, 30000, 31000, 32000, 33000, 34000, 35000, 36000, 37000, 38000, 39000, 40000, 41000, 42000, 43000, 44000, 45000, 46000, 47000, 48000, 49000, 50000, 51000, 52000, 53000, 54000, 55000, 56000, 57000, 58000, 59000, 60000, 61000, 62000, 63000, 64000, 65000, 66000, 67000, 68000, 69000, 70000, 71000, 72000, 73000, 74000, 75000, 76000, 77000, 78000, 79000, 80000, 81000, 82000, 83000, 84000, 85000, 86000, 87000, 88000, 89000, 90000, 91000, 92000, 93000, 94000, 95000, 96000, 97000, 98000, 99000, 100000, 101000, 102000, 103000, 104000, 105000, 106000, 107000, 108000, 109000, 110000, 111000, 112000, 113000, 114000, 115000, 116000, 117000, 118000, 119000, 120000, 121000, 122000, 123000, 124000, 125000, 126000, 127000, 128000, 129000, 130000, 131000, 132000, 133000, 134000, 135000, 136000, 137000, 138000, 139000, 140000, 141000, 142000, 143000, 144000, 145000, 146000, 147000, 148000, 149000, 150000, 151000, 152000, 153000, 154000, 155000, 156000, 157000, 158000, 159000, 160000, 161000, 162000, 163000, 164000, 165000, 166000, 167000, 168000, 169000, 170000, 171000, 172000, 173000, 174000, 175000, 176000, 177000, 178000, 179000, 180000, 181000, 182000, 183000, 184000, 185000, 186000, 187000, 188000, 189000, 190000, 191000, 192000, 193000, 194000, 195000, 196000, 197000, 198000, 199000, 200000, 201000, 202000, 203000, 204000, 205000, 206000, 207000, 208000, 209000, 210000, 211000, 212000, 213000, 214000, 215000, 216000, 217000, 218000, 219000, 220000, 221000, 222000, 223000, 224000, 225000, 226000, 227000, 228000, 229000, 230000, 231000, 232000, 233000, 234000, 235000, 236000, 237000, 238000, 239000, 240000, 241000, 242000, 243000, 244000, 245000, 246000, 247000, 248000, 249000, 250000, 251000, 252000, 253000, 254000, 255000, 256000, 257000, 258000, 259000, 260000, 261000, 262000, 263000, 264000, 265000, 266000, 267000, 268000, 269000, 270000, 271000, 272000, 273000, 274000, 275000, 276000, 277000, 278000, 279000, 280000, 281000, 282000, 283000, 284000, 285000, 286000, 287000, 288000, 289000, 290000, 291000, 292000, 293000, 294000, 295000, 296000, 297000, 298000, 299000, 300000, 301000, 302000, 303000, 304000, 305000, 306000, 307000, 308000, 309000, 310000, 311000, 312000, 313000, 314000, 315000, 316000, 317000, 318000, 319000, 320000, 321000, 322000, 323000, 324000, 325000, 326000, 327000, 328000, 329000, 330000, 331000, 332000, 333000, 334000, 335000, 336000, 337000, 338000, 339000, 340000, 341000, 342000, 343000, 344000, 345000, 346000, 347000, 348000, 349000, 350000, 351000, 352000, 353000, 354000, 355000, 356000, 357000, 358000, 359000, 360000, 361000, 362000, 363000, 364000, 365000, 366000, 367000, 368000, 369000, 370000, 371000, 372000, 373000, 374000, 375000, 376000, 377000, 378000, 379000, 380000, 381000, 382000, 383000, 384000, 385000, 386000, 387000, 388000, 389000, 390000, 391000, 392000, 393000, 394000, 395000, 396000, 397000, 398000, 399000, 400000, 401000, 402000, 403000, 404000, 405000, 406000, 407000, 408000, 409000, 410000, 411000, 412000, 413000, 414000, 415000, 416000, 417000, 418000, 419000, 420000, 421000, 422000, 423000, 424000, 425000, 426000, 427000, 428000, 429000, 430000, 431000, 432000, 433000, 434000, 435000, 436000, 437000, 438000, 439000, 440000, 441000, 442000, 443000, 444000, 445000, 446000, 447000, 448000, 449000, 450000, 451000, 452000, 453000, 454000, 455000, 456000, 457000, 458000, 459000, 460000, 461000, 462000, 463000, 464000, 465000, 466000, 467000, 468000, 469000, 470000, 471000, 472000, 473000, 474000, 475000, 476000, 477000, 478000, 479000, 480000, 481000, 482000, 483000, 484000, 485000, 486000, 487000, 488000, 489000, 490000, 491000, 492000, 493000, 494000, 495000, 496000, 497000, 498000, 499000, 500000, 501000, 502000, 503000, 504000, 505000, 506000, 507000, 508000, 509000, 510000, 511000, 512000, 513000, 514000, 515000, 516000, 517000, 518000, 519000, 520000, 521000, 522000, 523000, 524000, 525000, 526000, 527000, 528000, 529000, 530000, 531000, 532000, 533000, 534000, 535000, 536000, 537000, 538000, 539000, 540000, 541000, 542000, 543000, 544000, 545000, 546000, 547000, 548000, 549000, 550000, 551000, 552000, 553000, 554000, 555000, 556000, 557000, 558000, 559000, 560000, 561000, 562000, 563000, 564000, 565000, 566000, 567000, 568000, 569000, 570000, 571000, 572000, 573000, 574000, 575000, 576000, 577000, 578000, 579000, 580000, 581000, 582000, 583000, 584000, 585000, 586000, 587000, 588000, 589000, 590000, 591000, 592000, 593000, 594000, 595000, 596000, 597000, 598000, 599000, 600000, 601000, 602000, 603000, 604000, 605000, 606000, 607000, 608000, 609000, 610000, 611000, 612000, 613000, 614000, 615000, 616000, 617000, 618000, 619000, 620000, 621000, 622000, 623000, 624000, 625000, 626000, 627000, 628000, 629000, 630000, 631000, 632000, 633000, 634000, 635000, 636000, 637000, 638000, 639000, 640000, 641000, 642000, 643000, 644000, 645000, 646000, 647000, 648000, 649000, 650000, 651000, 652000, 653000, 654000, 655000, 656000, 657000, 658000, 659000, 660000, 661000, 662000, 663000, 664000, 665000, 666000, 667000, 668000, 669000, 670000, 671000, 672000, 673000, 674000, 675000, 676000, 677000, 678000, 679000, 680000, 681000, 682000, 683000, 684000, 685000, 686000, 687000, 688000, 689000, 690000, 691000, 692000, 693000, 694000, 695000, 696000, 697000, 698000, 699000, 700000, 701000, 702000, 703000, 704000, 705000, 706000, 707000, 708000, 709000, 710000, 711000, 712000, 713000, 714000, 715000, 716000, 717000, 718000, 719000, 720000, 721000, 722000, 723000, 724000, 725000, 726000, 727000, 728000, 729000, 730000, 731000, 732000, 733000, 734000, 735000, 736000, 737000, 738000, 739000, 740000, 741000, 742000, 743000, 744000, 745000, 746000, 747000, 748000, 749000, 750000, 751000, 752000, 753000, 754000, 755000, 756000, 757000, 758000, 759000, 760000, 761000, 762000, 763000, 764000, 765000, 766000, 767000, 768000, 769000, 770000, 771000, 772000, 773000, 774000, 775000, 776000, 777000, 778000, 779000, 780000, 781000, 782000, 783000, 784000, 785000, 786000, 787000, 788000, 789000, 790000, 791000, 792000, 793000, 794000, 795000, 796000, 797000, 798000, 799000, 800000, 801000, 802000, 803000, 804000, 805000, 806000, 807000, 808000, 809000, 810000, 811000, 812000, 813000, 814000, 815000, 816000, 817000, 818000, 819000, 820000, 821000, 822000, 823000, 824000, 825000, 826000, 827000, 828000, 829000, 830000, 831000, 832000, 833000, 834000, 835000, 836000, 837000, 838000, 839000, 840000, 841000, 842000, 843000, 844000, 845000, 846000, 847000, 848000, 849000, 850000, 851000, 852000, 853000, 854000, 855000, 856000, 857000, 858000, 859000, 860000, 861000, 862000, 863000, 864000, 865000, 866000, 867000, 868000, 869000, 870000, 871000, 872000, 873000, 874000, 875000, 876000, 877000, 878000, 879000, 880000, 881000, 882000, 883000, 884000, 885000, 886000, 887000, 888000, 889000, 890000, 891000, 892000, 893000, 894000, 895000, 896000, 897000, 898000, 899000, 900000, 901000, 902000, 903000, 904000, 905000, 906000, 907000, 908000, 909000, 910000, 911000, 912000, 913000, 914000, 915000, 916000, 917000, 918000, 919000,



# STAR KILLER

VON ROLF BOYKE  
WEINI LENHARDT  
BORIS SCHNEIDER

DER TEIL  
STAR KILLER IST  
MIT EINEM ANTI-  
MATERIE JOY-  
STICK AUF DEM  
WEG NACH SEGA  
IX. DOCH DIE RA-  
NARAMER HABEN  
DARON WIND  
BEKOMMEN...

(05!) ATTACKE!

(07 20, 642) OH  
TANNENBAUM!

GRÖHL!

DIE RANARAMER ENTERN  
STAR KILLERS RAUM-  
SCHRIFT...

AHA! EIN ANTI-  
MATERIE  
JOYSTICK!

RA-  
RA RANARAMER

UFF!

STARK LER HAT DIE LAGE VOLL IM GRIFF

DAS VERSTÖßT  
GEGEN UNSERE  
EINFÜHRBE  
STIMMUNGEN!  
IST NIEMAL  
BESCHLAG  
NAHMT!

NEIN!

DOCH!

VERSUCHS  
DOCH!

CIEP!

DU BÖSER BUBE  
KRIEGST DIESES JAHR  
KEINE GESCHENKE!

WART!

(40, 6F, 50, 74, 4F)  
VORSICHT! NICHT AUF  
DIE FEDERKNOPFE  
KOMMEN

KNUFF

(05) WIESO?

ZACK

(23, 23, 23) SONST  
GEHT DIE ANTIMATERIE  
HOCH!

BOING

KLICK!

KLICK!

KNISTER

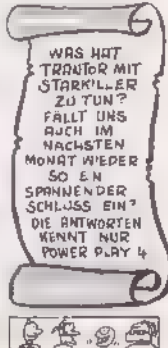
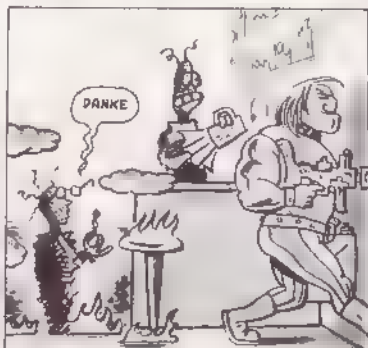
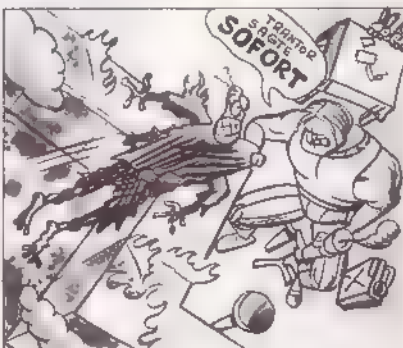
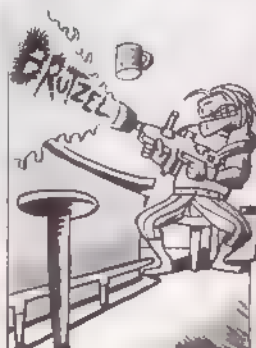
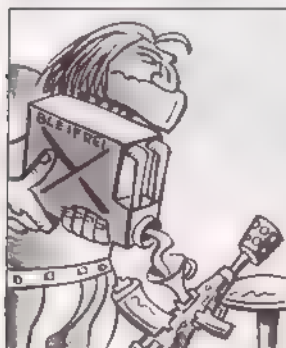
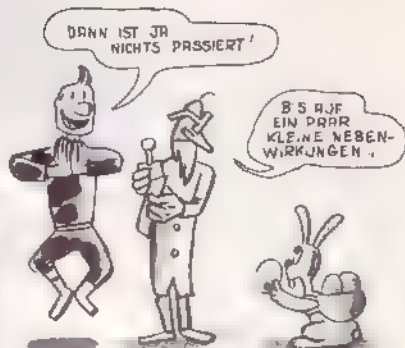
PAFF

SIND WIR  
NOCH AM LEBEN,  
DR BOBO?

AUGEN-  
BLICK, DAS MUSS  
ICH BERECHNEN

TUUP!







Das Programmier-Team Sensible Software hat gezeigt, daß man auf dem C64 Action-Spiele programmieren kann, die weit über das niedere Niveau üblicher Ballereien hinausgehen. Spätestens seit »Wizball« ist es jedem klar: Wenn Sensible ein neues Spiel herausbringt, ist es fast immer etwas Besonderes. Wir sprachen mit Jonathan Hare, dem Grafiker der Truppe.

**Power Play:** Wie viele Programmierer seid ihr bei Sensible Software?

**Jonathan:** Wir sind zu zweit. Chris Yates kümmert sich um die Programmierung der Spiele und ich zeichne die Grafiken. Die Spielideen und Spielprinzip entwickeln wir immer gemeinsam.

**Power Play:** Und seit wann arbeitet ihr zusammen?

**Jonathan:** Sensible Software gibt es schon einige Zeit. Ich habe Chris im März 1985 kennen gelernt. Er hatte gerade einen Job bei einer kleinen Software-Firma in England bekommen und programmierte an einem neuen Spiel. Er fragte mich, ob ich für ihn die Grafiken zeichnen würde und ich habe sofort angenommen. Die Firma zeigte sich beeindruckt und wir wurden beide eingestellt.

Da wir dort leider wenig verdienen, beschlossen wir nach einiger Zeit, uns als freie Programmierer selbständig zu machen. Unser Erstlingswerk war »Parallax«. Wir programmierten ein Demo und gingen damit zu Ocean. Es gefiel ihnen gut und wir wurden vom Fleck weg engagiert. Das war für uns ein toller Start.

Nach Parallax haben wir schnell das Billigspiel »Gaxibirds« für Firebird gemacht. Wir haben nur fünf Tage dafür gebraucht, aber es war ein Erfolg und hat sich sehr gut verkauft. Nach diesem kleinen Exkurs ging es weiter mit »Wizball«, und jetzt haben wir das »Shoot'em up Construction Kit« (»SEUCK«) veröffentlicht.

**Power Play:** Du machst alle Grafiken für Eure Spiele. Womit zeichnest du eigentlich?

**Jonathan:** Das ist ganz einfach. Mit den Utilities von SEUCK. Chris hat sie für mich geschrieben. Ich habe lange damit gearbeitet und sie sind wirklich gut. Ich schlug Chris damals vor, sie mit ein paar anderen Tools zu veröffentlichen.



Unser Interview-Partner Jonathan Hare ist links zu sehen, rechts erkennt man seinen Sensible-Kollegen Chris Yates. In der Mitte hat sich Matthew Tims vom Software-Haus Outlaw postiert, das das »Shoot'em up Construction Kit« veröffentlicht hat. Ein echtes »Iris Infernal«!

Zuerst wollten wir eigentlich eine »Sprite-Maschine« daraus machen, aber dann haben wir alle unsere Tools zusammengepackt. Daraus wurde dann SEUCK. Chris hat die Tools noch angewandterfreundlicher gemacht. Wir haben zum Beispiel die Bonusrunde in Wizball mit SEUCK damit geschrieben.

**Power Play:** Gebt ihr mit der Veröffentlichung von SEUCK nicht zuviele Geheimnisse von Sensible Software preis?

**Jonathan:** Vielleicht verraten wir das Geheimnis von dieser Art von Spiel. Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind. Wenn man aber sein eigenes Spiel mit SEUCK machen kann, macht es einfach viel mehr Spaß. Jeder hat gute Ideen, aber oft scheitert es an der Programmierung. Mit

SEUCK muß man nicht groß programmieren können. Wenn das Spiel gut genug ist, daß es in ein Softwarehaus nimmt, kann es jeder veröffentlichen, solange er uns im Programm erwähnt. Man muß also keine Fantasiemen zähren.

**Power Play:** Woher holst Du Dir Ideen für Deine Grafiken?

„Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind.“

**Jonathan:** Im Moment ist es schwer gute Ideen für Sprites zu haben. Meistens zeichne ich zuerst ein einziges Sprite ohne Animation und schaue, wie es im Spiel wirkt. Dann muß man sich genau überle-

gen, was man für Grundfarben nimmt. Das ist wahnsinnig wichtig. Meistens nehme ich Weiß und Schwarz beziehungsweise Grau, wenn ich einen schwarzen Hintergrund habe. Dann überlege ich mir, wie ich es animieren kann. Ich kopiere das Sprite und ändere nur kleine Teile, bis die Bewegungen und die Animations-Sequenzen stimmen. Der Wizball war ein hartes Stück Arbeit, denn er besteht aus sehr vielen Sprites. In Wizball gibt es insgesamt 128 verschiedene Sprites.

Eine andere gute Technik ist es, Sprites einen Schatten zu geben. Das geht ganz einfach. Wenn du ein Sprite gezeichnet hast, kopierst du es einfach zwei Pixel versetzt und machst es ganz schwarz. Dann kopierst du das eigentliche Sprite







# LESERBRIEFE



## Da ging die (Power-)Post ab

An Mangel über Zuschriften zum Start von Power Play können wir uns wirklich nicht beklagen. Nachfolgend findet ihr eine Auswahl von Briefen, die sich mit der ersten Ausgabe beschäftigen. Laßt Feder, Drucker und Schreibmaschine auch weiterhin nicht anrösten, denn Eure Meinung ist für uns sehr wichtig.

Unsere Leserbriefe-Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion Power Play  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München (H)

### Sonderhefte

Vielen Dank für diese super Zeitschrift! Sie ist informativ, witzig, die Spiele werden objektiv bewertet und sie ist gut aufgemacht. Leider hat sie auch einige Nachteile, wie zum Beispiel den hohen Preis, den ich wegen der vielen Werbung nicht gerechtfertigt finde. Außerdem sollte man das Bewertungssystem ändern und bis zu 100 Punkte verteilen.

Spitze finde ich, daß Power Play monatlich erscheint, aber ich würde gerne wissen, ob es denn noch Spiele-Sonderhefte gibt (man will ja nicht, daß sich die Spieltester überarbeiten...).

Sehr gut finde ich die Spielautomaten-Tests, weniger gut die Videospiel-Tests, da ich kein Videospiel besitze und mir auch keines kaufen werde. Bei den Computerspielen habt ihr meiner Meinung nach zu viele Action-Spiele und zu wenige Adventures getestet, aber das hängt wahrscheinlich vom Angebot ab.

PS Räumt doch mal in der Redaktion auf. Auf den Fotos sieht es aus, als hätte bei euch 14 Tage die RAF gehaust!

ALEXANDER SCHMUCK 805 Marzling

Danke für die Streicheinheiten. Zum Bewertungssystem haben wir eine Reihe von Zuschriften erhalten, in denen das 100er-System von Happy-Computer gewünscht wird. Wir haben das aktuelle 100er-System aus zwei Gründen gewählt.

Bei den vielen Wertungen, die in einer Power Play-Ausgabe sind, ist

das sehr genaue 100er-System nicht vernünftig realisierbar. Durch die sehr hohe Genauigkeit der Wertungen müssen wir viel mehr vergleichen, was beim weniger umfangreichen Happy-Spiele-Test noch machbar ist. Bei Power Play müßten wir aber लागен nur an den Wertungen herumfeilen. Zweiter Grund: Power Play und Happy-Computer sollen eher wie Tests ihre Eigenständigkeit haben. Die Teams, die die Wertungen bestimmen, sind bei Power Play und Happy nicht immer identisch.

Spiele-Sonderhefte wird es wegen Power Play vorerst nicht mehr geben. Bei uns sieht es zwar ein wenig chaotisch aus (ihre Briefe mal die Ecken sehen, die nicht auf den Fotos auftauchen) doch unser junges unkonventionelles Team schätzt nun einmal eine lockere Atmosphäre.

### Nur für die Jungen?

Ich bedauere, daß Sie mit Power Play die Spiele-Sonderhefte ersetzen wollen. Das Konzept der neuen Zeitschrift scheint mir doch ein anderes zu sein. Sie wenden sich jetzt ausschließlich an 14-Jährige und verzichten auf die Käuferfähigkeit der Erwachsenen, denke ich. Diese ganzen Action-Spiele (nach denen sie angeblich immerfort süchtig sind) gefallen nun einmal hauptsächlich jugendlichen Computerteilnehmern, wogegen ja nichts einzuwenden ist. In den Spiele-Sonderheften wurden jedoch immer auch Denk- und Strategie-Spiele berücksichtigt, was ich in Power Play vermissen.

DIETER DAUBE, Rinteln

Es liegt uns fern, Denkspiele in Power Play unterzubuttern. Wir können aber auch nicht mehr Programme aus diesem Genre vorstellen als erscheinen, und zur Zeit gibt es Monatan Monatan, die mehr neue Titel aus der Action-Ecke.

### 18 müßte man sein

Eigentlich finde ich mich ja nicht dazu berufen, Leserbriefe zu schreiben, aber da ich gerade die erste Ausgabe von Power Play hinter mir habe, bleibe mir gar nichts anderes übrig.

In seiner Art ist das Heft an und für sich perfekt und gefällt

mir weitaus besser als so manch andere "Computer-Software-Fachzeitschrift". Schon der Spiele-Sonderteil von Happy-Computer war ein Hammer, aber Power Play ist nicht nur eine quantitativ aufgemotzte Kopie davon, sondern eine eigenständige mit vielen neuen Ideen. Der Comic ist Spitze und auch der Automaten-Test gebührt viel Lob. Leider kommt ich selten in die Spielhalte (18 müßte man sein), weil mich meistens der Typ am Eingang gar nicht reinläßt.

TRIEB A. HASS, Albstadt

### Dämliche Ballerspiele

Vernichten, eliminieren, abessen und ähnliches muß man bei Besprechungen von den meist dämlichen Baller- und Action-Spielen wohl in Kauf nehmen. Aber viel eicht solltet ihr die Inhalte solcher Spiele doch etwas kritischer beurteilen. Aber sonst: Prima die vielen Besprechungen in Power Play, schön ausführlich und übersichtlich, sehr gut die Abbildungen dazu. Hervorragend auch die Power-Tips und der Comic Starkiller. Geht der Comic wirklich weiter? Vielleicht mal in Farbe? Das wäre, um es mit eurer Bewertung zu sagen, super!

HANS JONANSON, Berlin

Martianische Hintergrund-Stories und wüste Ballereien beeindrucken bei uns die Wertungen nicht. Wir glauben, daß jeder Leser selber entscheiden sollte, ob er sich an einem Spiel mit wüsten Ballereien stört oder nicht. In unseren Tests kommt ja rüber, ob es sich um ein friedliches oder schußlastiges Spiel handelt.

Schöne Grüße von Starkiller, der sich für das Lob bedankt. Wir wollen ihn vorerst in Schwarzweiß lassen, was ein wichtiges Stilleelement darstellt – sagt zu, mindestens Zeichner Rolf Boyke, und der muß es schließlich wissen.

### Nicht neutral?

Daß Martin Videospiel-Spezialist ist, merkt man daran, daß er alte Videospiele testet. Ich finde aber, er bewertet die Videospiele etwas zu hoch. Zum Beispiel beim Test von "Wrecking Crew", das im Endeffekt nur 3,5 Punkte erhielt, fand

er den Kommentar "Nettes Kletterpiel" angebracht. Zum Vergleich: Das C64-Spiel "Track & Field" das 4 Punkte erhielt, wurde von ihm mit dem Kommentar "Versäppter Joystick-Killer" abgewertet. Hat Martin eine Abneigung gegen Computerspiele?

Obwohl ich einen C64 besitze, lese ich die Tests von Videospielen auch. Man will ja schließlich wissen, was sich auf anderen Sektoren tut. Ich glaube aber, daß die Computerspiele im Vordergrund bleiben sollten, denn es haben noch zu wenige Leute eine Konsole, um einen umfangreicheren Teil in Power Play einzuführen.

Das neue Power Play und eure kritischen – manchmal auch recht witzigen – Tests finde ich echt super! Wie ter soll

JOHANNES SALTNER, A. angen an der

Martin hat bestimmt nichts gegen Computerspiele (er hat auch diverse Computer in seiner Sammlung). Unsere Wertungen entstehen in einer großen Konferenz während der Text von einem einzelnen Redakteur geschrieben wird. Die Wertungen spiegeln also die Meinung der gesamten Redaktion wieder, während der Text natürlich nur von einem Redakteur für uns Lob unseren wärmsten Dank. (H)

### Wie geht's weiter?

Der Starkiller-Comic ist absolut super, vielen Dank dafür! Ich finde, die absolute Krönung wäre es, den Leser entscheiden zu lassen, wie es weitergehen soll. Ein Beispiel wäre:

Starkiller ist nach einem langen Arbeitstag und drei zerstörten Galaxien wieder zu Hause und langweilt sich. Was soll er tun?

a – Soll er zum nächsten McBobo überdauern und sich einen Heimbücher reinziehen?

b – Soll er mit der MS-DOS-Diskette seines PCs Frisbee spielen?

c – Soll er mit seinem Taschenrechner pokern und dabei zwei Monatsgehälter verlieren?

So oder so ähnlich könnte das aussehen. Ich weiß nicht, ob das technisch hinwäre, würde mit Einsende- und Redaktions-schluß

JAY HENRIK SCHMIDT, Bornheim-Ludorf

Ich finde die Idee sehr putzig, aber sie scheitert an dem von dir schon angesprochenen Redaktionsschluß. Wenn Power Play an den Kiosk kommt, müß der Starkiller für Power Play B bereits abgegeben werden.

Außerdem braucht unser Zeichner Rolf Boyke ja auch ein Weichen, um Skizzen und Zeichnungen anzufertigen. Wer aber Ideen zu Starkiller hat, soll sie bitte an uns schicken. (H)



**Amiga-Magazin, das Computer-  
Magazin für Amiga-Fans,  
die Zeitschrift für alle  
Commodore-Amiga-Besitzer**

- hilft Ihnen, den Amiga maximal zu nutzen
- bringt für Einsteiger und Experten Hobby- und Profiprogrammierkurse in C++, BASIC, MODULA-1, C++ etc.
- testet für Sie Hardware, Peripherie und aktuellste Software, so, wie der Hersteller anstrengungsvolle Listings und Anwendungen liefert, die Ihre Arbeit noch schneller und effizienter machen optimieren. Sie die Benutzung Ihres Amiga



## Kennenlern-Angebot

mit kostenlosem Amiga-Probierexemplar

Ich möchte eine kostenlose Ausgabe von Amiga-Magazin. Ich bin ein Amiga-Magazin-leser und brauche ich nichts zu tun, ich habe dann Amiga-Magazin regelmäßig für mindestens 12 Ausgaben zum günstigen Preis von 79 DM (Ausland 97 DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn es vor Ablauf nicht gekündigt wird.

Name (Vorname)

Telefon

Strasse

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen kann. Zu Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Mark & Technik Verlag Aktien-gesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 80331 München. Ich bestätige dies durch meine Unterschrift.

PLZ Wohnort

Datum 1 Unterschrift

Control ausschneiden und einstecken an Mark & Technik Verlag Aktiengesellschaft Hans-Pinsel-Straße 2 80331 München

Datum 2 Unterschrift

HCS20



# Die Arche des Captain Blood

Fünf Clones geistern von Captain Blood in der Galaxis herum. Nur mit Hilfe von exotischen Aliens kann er sie finden und vernichten.

Atari ST (Amiga)  
69 Mark (Diskette) \* ERE/Infogrames

Grafik	8,5	
Sound	7	
Power-Wertung	7	

Bob Moriok, ein erfolgloser Programmierer, sucht nach einer genialen Idee für ein Computerspiel. Als er während einer Denkpause in den Straßen von Paris herumbummelt, trifft er den Biologen Rostand. Sie setzen sich in eine Bar und pödeln; irgendwann kommt das Gespräch auch auf Computerspiele. Der Biologe eröffnet Moriok ein Geheimnis, das er in jahrelangen Studien herausgefunden hat: Nach seiner Theorie sind alle Sprites, die sich in Computerspielen tummeln, real existierende Figuren, die die Erde überleben.

Schockiert von dieser Theorie, setzt sich Bob Moriok an seinen Computer und entwickelt ein neues Programm, das ihm noch schwer zu schaffen machen wird. Das Programm besteht aus dem Raumschiff, einem biologischen Bordcomputer und dem Piloten Captain Blood. Er ist die exakte Kopie der Persönlichkeit des Programmierers und soll den Kampf gegen die Aliens führen. Nach einigen Monaten vielen durchwachten Nächten und endlosem Debugging ist es soweit: Er startet das Programm, es knistert und – Moriok hört auf zu existieren.

Moriok/Blood erwacht an Bord des Schiffs. Langsam dämmert es ihm: Er ist Bob Moriok und wurde in sein eigenes Programm versetzt. Noch bevor er sich mit diesem Gedanken anfreunden kann, heult der Bordcomputer auf: Aliens greifen an! Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf entschließt sich Blood, durch den Hyperraum zu entkommen. Und hier unterläuft ihm der zweite Fehler: Als er in den Hyperraum eintritt, spaltet er sich in viele identische Clones auf. Er wird sterben, wenn er nicht seine Doppelgänger findet und sie absorbiert. Also zieht er mit seiner Arche los, um die Burschen schleunigst einzusammeln.

800 Jahre später: Blood hat fast alle Clones erwischt, nur noch fünf tummeln sich in einer entfernten Galaxis. Und hier übernimmt der Spieler die Rolle des Captain Blood.

Man befindet sich zu Beginn an Bord der Arche und sitzt vor einem futuristischen Instru-

mentenbrett, mit dem man verschiedene Aktionen ausführen kann. Durch ein Sichtfenster erkennt man einen Planeten, der sich langsam dreht. Und wie so alles anders sein: der Spieler muß auf dem Planeten landen. Erwähnenswert ist übrigens die Funktion, mit der man einen Planeten zerstören kann. Hier zerbricht der Himmelskörper in einer 30-Sekunden-Farborgie, die Stanley Kubricks »2001« alle Ehre macht. Zum Landen benutzt man eine Coorxx-Fröng, die von der Arche aus ferngesteuert wird. Sie fliegt in einer rasenden Ge-

schwindigkeit über die Planetenoberfläche, die als Frakta-

Landschaft dargestellt ist. Man muß aufpassen, daß man nicht zu hoch fliegt, sonst beginnen die Verteidigungsanlagen des Planeten, die Drome zu bestrahlen. Das ist gefährlich, denn zuviel Strahlung zerstört die Coorxx. Glücklicherweise kann man die Strahlung wieder abbauen, wenn man einige Zeit hinter einem Berg in Deckung geht. Wenn man zu tief fliegt, kann man schnell mit einem Berg kollidieren, was zu einem



Was, Sie haben auf der Schule nicht Izwalenisch gelernt? Macht nichts, der Upcom hilft weiter (ST)



Wo man auch hinsieht, ist das Spiel edel aufgemacht. Das beginnt mit der Musik von Jean Michel Jarre, die strein digitalisiert ist und wie frisch aus dem CD-Spieler klingt. Und dann erst die Grafik. Allein die Planeten-Vernichtung ist so toll farben-

reich, daß man am liebsten alle Wellen in die Luft sprengen möchte. Aber nach dem dreißigsten Mal hat man die Grafik-Spielerei satt und würde gerne schneller weiterkommen. Genau so geht es einem mit dem Flug über den Planeten. Die ersten paar Male ist so ein Fraktal-Trip faszinierend, aber auf die Dauer wird's langsam.

Witzig sind die Konversationen mit den Außerirdischen. Das Upcom ist intelligent programmiert und läßt auch komplexere Themen zu. Die 120 Icons sorgen für genügend Gesprächsstoff mit den Aliens.





Schön schnell düst man über die Fraktal-Landschaft! (SD)

versteht. Man klickt einfach auf die entsprechenden Icons, um mit jemandem zu reden. Ein Beispiel: »Du mir sagen wo Starkiller?«. Mit Sicherheit wird der zwar antworten, daß Starkiller sich bei den Panaramern befindet. Mit dem Upcom lassen sich erstaunlich komplexe Sätze ausdrücken.

Man kann eine Menge von den Izwals erfahren Sie geben bei guter Behandlung bereitwillig Auskunft über versch.

te Sterne, die packen und die galaktischen Frauen. Das Wichtigste sind aber die Koordinaten von neuen Planeten, die man ihnen mit etwas Überredungskunst entlocken kann. Wenn man sich wieder auf der Arche befindet, wählt man die galaktische Karte an, klickt mit dem schaurigen Arm des Captain Blood auf den entsprechenden Stern und aktiviert den Hyperraum.

Wenn man nach dem farbenfrohen Flug angekommen ist, landet man wieder auf dem Planeten und trifft einen anderen Izwal, der einem dann neue Auskünfte und Tips gibt. Aber es gibt in der Galaxie auch andere Wesen. Da wären die verführerischen Ondoyante, die kregerischen Croolis, die bösen Yukas und noch viele weitere Wesen. Mit ihnen muß Blood in Verbindung treten um zu seinen fünf letzten Clones zu kommen. Wer gerne mit Begleitung fliegt kann seine Gesprächspartner auch an

### Bord bearmen und in Tiefsch af versetzen

Wir haben uns auf die französische Ausgabe der Arche begeben lassen. Eine deutsche Version wird bald zu kaufen sein, so daß man sich nicht mit Wörterbüchern durchschlagen muß. Außerdem soll es schon bald eine Art »Szenario Disk« für den Atari ST geben. Auf der Amiga-Version wird diese Szenario-Diskette schon im Spiel integriert sein. Wir werden darüber berichten, wenn sich neue Überraschungen oder Clones ergeben. (Jah



Dieses Spiel könnte man auch als Demo verkaufen – Arbeit ist eine tolle Sache, die man mit einem ST anstellen kann wenn man ihn ausreizt. Von den grafischen Effekten gefällt mir der Flug am besten. Schnelle, fließende Fraktal-Grafik zum auf der Zunge zerschmelzen lassen.

Auf Dauer ist Captain Blood leider nicht allzu abwechslungsreich. Hätten die Programmierer noch an ein paar rassige Raumschichten, Extrawaffen oder eine Prise Wirtschafts-Simulation wie bei „Elm“ gedacht, hätte Captain Blood das Zeug zum Klassiker. So habe ich doch meine Bedenken, was die langfristige Motivation angeht!

Wer auf Super-Effekte steht und ein paar weltraumbewegende Probleme lösen will, sollte sich Caplan Blood zulegen. Was hier an Grafik und Sound alles geboten wird, ist beste Werbung für den Atari ST.

## Not a Penny more, not a Penny less

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)  
49 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) \* Domark

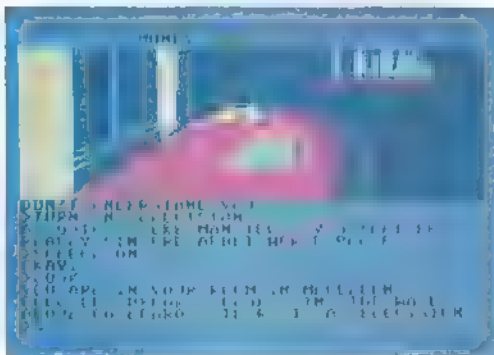
Grafik	1,5									
Sound	3									
Power-Wertung	2									

**D**rei englische Gentlemen und ein in England lebender Amerikaner sind bei einem Börsen-Schwundel von einem gewissen Gauner um 1 Million Pfund betrogen worden. Da das die gesamten Ersparnisse der vier waren, schoben sie sich zusammen um gemeinsam mit ähnlich gegessenen Gaunereien die Million zurückzustehlen, plus Spesen versteht sich.

Die ebenso amüsante wie spannende Geschichte um den Mit ionenschwindel machte den Autoren Jeffrey Archer, von Beruf eigentlich Politiker, über Nacht zum Bestseller. Star Nun ist das Buch von einer englischen Software-Firma in ein Grafik-Adventure für diverse populäre Computer umgesetzt worden.

Die getestete C64-Version besteht aus zwei Teilen. Um den zweiten Teil spielen zu können, muß man einen Spielstand aus dem ersten Teil laden. Jeder Teil steht komplett im Speicher, es muß nicht mehr nachgeladen werden.

Anders als bei normalen Adventures gibt es hier keine klare Vorgabe, was genau zu tun ist. Man muß sich an die Handlung des Buches erinnern und versuchen, die dort beschriebenen Schritte zu wiederholen. Deswegen liegt praktischerweise dem Adventure gleich das Buch (in der englischen Ausgabe) bei. Wer sich also nicht zutraut, einen englischen Roman komplett durchzulesen, soll te die Finger von »Not a Penny more. not a Penny less« lassen. (bs)



Mit der Grafik ist wahrlich kein Penny zu holen (C 64)

Boris: „Kein Wort mehr, kein Wort weniger.“

Der Parser von diesem Adventure ist sehr kleinlich. Schon ein FG-Wort oder eine Auslassung bringen ihn aus dem Konzept. Weshalb man anstelle eines besseren Parsers eine krächzende und unnütze Sprachausgabe eingebaut hat, wissen nur die Programmierer. Die Bilder sehen durchweg schrecklich aus und

hätten auch weggelassen werden können. Die beschreibenden Texte sind zu knapp, als daß Atmosphäre aufkommen könnte. Die Puzzles sind anwagsig. Insofern ist dieses Spiel ein sehr zweifelhaftes Vergnügen. Ich bevorzuge in jedem Fall das Buch, denn das ist bedienungsfreundlich und spannend.

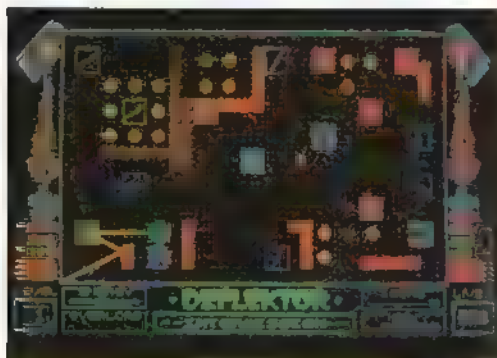


## Deflektor

Ein Laserstrahl durchschneidet den Raum, trifft auf eine Reihe von Spiegeln und läßt Luftballons zerplatzen. Doch wo ist der Ausgang?

Man nehme einen Laser eine Handvoll Spiegel eine Kiste Luftballons ein paar Glasfaser-Lichtleiter mehrere Polarisatoren und einige heiße explodierende Minen. Schon kann man sich ein paar ordentliche Licht-La-

der zu einem Laser-Empfänger zu lenken. Dummerweise ist da auf jedem der 60 Level ein Hindernis im Weg, das nicht umgangen werden kann. Zum Glück verschwindet dieses Hindernis, wenn Sie alle grauen Luftballons per Laser-



Weniger Farben aber höhere Auflösung beim Schneider (CPC)



dank der hohen Auflösung spitz. Auch die Musik hat mich bei beiden Versionen begeistert. Allerdings war ich mit einigen Details nicht zufrieden. Manche Levels sind wirklich nur mit Glück zu schaffen, weil mehrere Prismen in Schussel-Positionen stehen. Auch fängt das Spiel relativ schwer an und steigert sich dann nur recht langsam. Da ist es besonders schade, daß man die einzelnen Bilder nicht anwählen kann und sich immer durch die ersten Levels durchspielen muß, obwohl es in der C64-Version einen entsprechenden Cheat-Modus zu geben scheint. Welcher Leser findet ihn?

Deflektor hätte ein Logik-Geschicklichkeits-Puzzle von »Boulder Dash«-Qualität werden können, doch leider wurde diese Klasse knapp verfehlt. Die Spielidee ist mit Sicherheit, daß die Grafik ist beim Commodore in Ordnung, beim Schneider CPC.

byrinthe bauen. Was, das ist Ihnen zu viel Aufwand? Dann müssen Sie mit »Deflektor« vorliebnehmen, einem kniffligen Computer-Puzzle-Spiel für einen Spieler.

Ihre Aufgabe: Einen Laser-Strahl von einem Laser-Sen-

Beschuß platzen lassen. Da der Laser selber nicht bewegt werden kann, müssen Sie den Strahl über Spiegel durch den Raum lenken. Mit einem Cursor, der mit dem Joystick bewegt wird, können Sie die Spiegel um ihre Achse drehen

Grafik	8,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	6,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Die Wertungen für die C64-Version

C64, Schneider CPC (Atari ST, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin



Um die Ecke gestrahlt: Ein Laser hat's nicht leicht (C 64)

Das Ziel muß unter Zeitdruck erreicht werden, denn nach einigen Minuten geht Ihnen die Energie für den Laser aus und dann ist es das Ende der Leben.

Gefährlich wird es, wenn Sie den Strahl aus Versehen in sich selbst reflektieren. Dann gibt es nämlich eine Überladung im Laser, die nach wenigen Sekunden in einer handfesten Explosion gipfelt. Ähnlich geht es zu, wenn der Laser zu lange auf eine der hitzeempfindlichen Minen geleitet wird.

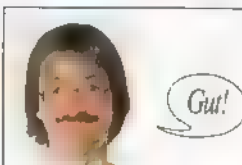
Damit die Puzzles auf den einzelnen Levels auch schön komplex bleiben, gibt es noch Polarisatoren, die den Strahl nur unter bestimmten Winkeln durch lassen, Lichtleiter, die den Strahl unsichtbar unter der Oberfläche an eine andere Stelle lenken und Prismen, die

den Strahl zufällig in verschiedene Richtungen brechen.

Nachdem Sie eine Reihe von Levels gelöst haben, kommen noch die »Gremlins« hinzu, kleine Monster, die andauernd Ihre Spiegel verstellen. Doch diese können mit Hilfe des Cursors wieder fortgejagt werden.

Bei der CPC-Version haben sich die Programmierer einen Gegenfall einfallen lassen. Während das Programm von Kassette geladen wird, flimmert die Anleitung über den Monitor. Zwei der am meisten gefürchteten Tätigkeiten im Umgang mit einem Computer (Lesen der Anleitung und Laden des Spiels von Kassette) werden hier elegant miteinander verknüpft. Eine hübsche Idee, zur Nachahmung empfohlen.

(bs)



Die Grafik hat auf dem CPC eine höhere Auflösung und dadurch einen schönen Science-Fiction-Look, doch auch auf dem C64 hat man sich viel Mühe gegeben, sich 'mal etzschon auf die ST-Umsetzung, die am besten werden könnte.

Daß man sich immer wieder durch die ersten Levels spielen muß, hat meine Begeisterung sehr gebremst. Dankspiel-Freunde werden diesen Schritzer verzeihen können. Deflektor läßt man immer wieder gerne, um eine spannende Runde zu spielen.

Grafik	7,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	7,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Die CPC-Umsetzung schneidet noch etwas besser ab



# 2400 A.D.

Seitdem die Tzorgs ihre Roboter zurückließen, herrscht nackter Terror in der Stadt. Schöne neue Welt...

**D**ennächst im Jahre 2213 A.D. Die Tzorgs kommen in Frieden. Sie sind humanoid, zivilisiert und friedlich – so scheint es zumindest. Sie bringen Roboter auf die strategisch wichtige Kolonie XK-120 Parks und Unversitäten entstehen, neuartige Transportsysteme nehmen ihre Arbeit auf. Wenige Jahre später blüht Metropolis, die Hauptstadt der Kolonie.

2313 A.D.: Völlig unerwartet wird der diplomatische Stab der Tzorgs zurückgerufen. Die Tzorgs beginnen Außenposten der Menschheit anzugreifen und auch Metropolis wird unterworfen.

Sie rufen das Knechtsrecht aus. Ausgangssperren werden erlassen, Polizeiroboter säumen die Straßen, unbescholtene Bürger werden aus ihren Häusern gezerrt. Die Roboter der früher den Menschen halfen, werden umprogrammiert um im Bedarfsfall zu töten.

2400 A.D.: Die Besitzer müssen den Planeten verlassen, um in den Krieg zu ziehen. Doch sie lassen ihre tödliche

Hauptkonsole erreichen und dort den Zentra computer ausschalten – wenn es ihn überhaupt gibt. Aber der Komplex ist streng bewacht. Sie müssen versuchen, den Code zu finden mit Widerstandern Kontakt aufnehmen, den Code herausbringen und vor allem Roboter auszuschalten. Netter kleiner Job, gel?

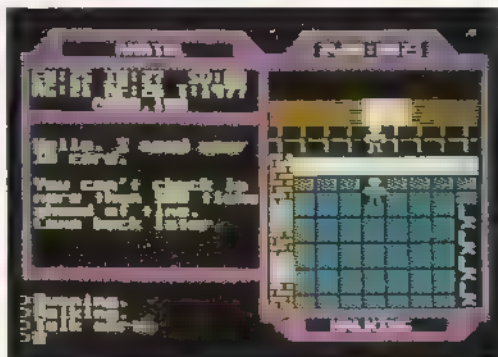
Dazu muß man sich einen Charakter zusammenschulern. Man verteilt 99 Charakterpunkte auf vier Charaktereigenschaften: Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Attraktivität. Danach startet man sofort in der Stadt. Sie ist in fünf Zonen unterteilt, die man nur mit ID-Karte überschreiten darf. Ganz Geschickte warten allerdings, bis die Roboter aus dem Bild sind, um über die Grenze zu kommen. Wenn man erwischt wird, bekommt man einen Malus-Punkt. Bei vier Malus-Punkten wandert man in das »Social Rehabilitation Centre«, sprich Gefängnis. Überall in der Stadt patrouillieren Wachen. Wenn man mit etwas illegalem (Waffen oder an-

Adventure weiterzukommen, muß man mit vielen Leuten reden. Gesprächspartner gibt es in der Stadt zuhauf. Manche Bürger laufen hektisch hin und her, andere sitzen still an einem Platz. Wenn man Kontakt mit einer Person aufgenommen hat, kann man sie über verschiedene Dinge befragen.

Das Spiel reagiert auf bestimmte Codewörter, die im Antwort-Text enthalten sind. Wenn Julio beispielsweise sagt: »I work at the train station«, sollte man ihn nach »train-«, »work-« oder »station-« befragen. Wer jemals »Ultima IV« gespielt hat, dem wird das Prinzip vertraut sein. In 2400 A.D. wird mehr gesprochen als

gekämpft, was zum blutrünstigen Rollenspiel-Alltag einmal eine Abwechslung ist. Trotzdem kann man, wenn man nicht mehr reden will, auch mal einen Roboter eines über die Schaltkreise brennen.

Mit etwas Geschick kommt man in die »Unterwelt« der Stadt, in der man besonders viele Rebellen trifft. Hier kann man sich auch illegale Waffen besorgen, mit denen man den Besitzern die ICs raus-schmorzen kann. Wenn man gut ausgerüstet ist, muß man versuchen, in den »Authority Complex« zu kommen. Man soll te allerdings nicht pflegend durch das Haupttor hindurch-schleichen. (all)



Von Zeit zu Zeit muß man sich bei den Unterdrückern melden (Apple II)



Die »Checker« passen höllisch auf, daß niemand die Stadt verläßt (Apple II)

Robot-Maschinerie zurück, die die Bevölkerung in Atem hält.

Durch Zufall gerät ein Tagebuch eines einsamen Freiheitskämpfers in Ihre Hände. Er schreibt, er habe einen Weg gefunden, die Elektronik-Plage loszuwerden. Man müsse nur unbemerkt in den Authority Komplex kommen, die

deren konterrevolutionären Dingen erwischt wird, kommt man ebenfalls ins Gefängnis. Dort sitzt man in einer winzigen Zelle und darf über sein Tun nachbrüten. Wer raus will, sollte sich übrigens mal nach einem alternativen Ausgang umsehen.

Um in diesem Rollenspiel-



Gut!

Vom Spielprinzip erinnert 2400 A.D. an die altbewährte »Ultima«-Serie. Ob da jemand ein wenig abgekupfert hat? Trotzdem hat mir 2400 A.D. Spaß gemacht. Die Stadt ist riesig, von der Unterwelt und den einzelnen Gebäuden erst gar nicht zu reden. Die Personen im Spiel sind zwar nicht mit überragender künstlicher Intelligenz geschnitten, geben aber recht willig Aus-

kunft. Außerdem ist die Story gut. Die Atmosphäre kann manchmal richtig beklemmend werden.

Aber es gibt auch Punkte, die mich weniger entzückt haben. Da wäre zuerst die Grafik und die Sounds der Apple-Version, die nicht sonderlich üppig sind. Wenn man aber einige Zeit gespielt hat, belägen sich in das Spiel ein und kann diese Mängel verschmerzen. Man darf gespannt sein, ob sich bei der C64-Version, die im April erscheinen soll, etwas ändert. Also: Wer ein Rollenspiel sucht, in dem die Geschichte glaubwürdig und spannend wird, kann gelöst zugreifen. Absoluten Anfängern würde ich wegen der Komplexität des Spiels jedoch abraten. Ich würde frohe Saboteure!



## Sherlock

[illegible]

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C64, Macintosh)  
79 bis 89 Mark (Diskette) ★ Infocom

**I**hre Majestät Königin Victoria von England (bekannt aus Filmen, Funk Geschichtsbüchern und kitschig bemalten Teetassen) hat Kronjuwelen. Dazu möchte sie natürlich gerne die echten Kronjuwelen tragen, da nur diese Juwelen zu ihrem neuen Kleid passen. Aber wach herbe Überraschung: Die Klunker sind just aus dem Tower geklaut worden. Der hinterhältige Dieb ließ nur einen Zettel zurück, auf dem ein paar verschüßelte Botschaften gekritzelt waren:

Wenige Stunden später erfährt Sherlock Holmes, daß sein Name in dem Schreiben erwähnt wurde – natürlich eine Herausforderung für den berühmten Detektiv. Zusammen

mit seinem Freund Dr. Watson macht er sich auf die Suche nach den Juwelen und dem Dieb. Die Untersuchungen leitet der Spieler in der Rolle von Dr. Watson, während Holmes sich eher zurückhält.

Beim Adventure »Sherlock« erscheint nur Text auf dem Bildschirm. Dafür hat das neue Inform-Comix einen großen Wortschatz (zirka 1400 Wörter) und einen zackigen Parser. Für verzweigte Dr. Watsons ist eine Hint-Funktion eingebaut, mit der man sich Tips vom Programm geben lassen kann. Eine Zeitungsansage, ein Stadplan von London und einen Schlüsselanhänger findet man in der Packung als hilfreiche Beigaben. (al)

[illegible]

**It's Infocom-Time, Dr. Watson**

## Anatol: «Muniers Juwelenhatz»

Sehr stilvoll, dieses Sherlock  
Vor allem für jemanden, der die  
Geschichten gelesen hat (sehr  
empfehlenswert übrigens, ist  
dieses Adventure wegen der vie-  
len Details ein Muß. Auch für alle  
Hobby-Detektive ist Sherlock ein  
interessantes Spiel. Das Story ist  
knifflig, die Rätsel knackig und  
die Atmosphäre äußerst britisch.  
Das Englisch ist auch einem An-  
fänger noch zumutbar. Aller-  
dings ist ein Wörterbuch empfeh-  
lenswert. Auch auf der techn-  
schen Seite ist das Spiel prima.

programmiert. Man braucht sich also keine Sorgen zu machen, ob man vom Computer verstanden wird.

Trotzdem blieb bei mir das große Jubeln aus. Shericock ist mit Sicherheit ein gutes und solides Abenteuerspiel, aber es fehlt die ganz große Klasse wie bei der *Magnetic Scrolls Adventures* oder manchen anderen Infocom-Titeln. Trotz allem schätzt es aber immer noch vieles was sich an Abenteuerspielen auf dem Markt tummelt!



### Planetentrip mit Feindberührung (Ämige)

## Backlash

Graphik	7										
Sound	5,5										
Power-Wertung	7										

Amiga (Atari ST)  
69 Mark (Diskette) ★ Novagen  
Bereits getestet in: Happy-Computer 12/87 (Atari ST)

Martin: «Schnell, schneller, Backlash»

Wer's gemütlich haben sollte um Himmels willen seine Finger von Backlash lassen. Beim Spielen wird Euch nämlich keine ruhige Minute gegönnt. Gegner von hinten, Schüsse von links, Missiles von oben – für Adventure-Freaks nicht das Richtige.

be Schlitzer ist der Rader in der Mitte des Bildschirms, den man nur schlecht erkennt. Beim Sound wurde leider auch gespart. Ein kurzes Musikstück und ein wenig Pang-Ping ist alles, was geboten wird. Grafisch hat Backlash dagegen einiges vorzulegen: tolle Explosionen und hübsch gezeichnete Gegner. Für Amiga Besitzer ein empfehlenswertes Spiel.

**E**ines der ersten reinrassigen Ballerspiele für den Amiga ist, wie man schon fast erwarten durfte, die Umsetzung eines Atari-ST-Programms. »Backlash« stammt vom »Mercenary«-Schöpfer Paul Woakes, der sowohl die ST- als auch die Amiga-Version programmiert hat.

Das Action-Spektakel findet auf einer endlosen Ebene statt, die Sie in dreidimensionaler Darstellung aus dem Cockpit Ihres Raumschiffes sehen. Aus welcher Richtung sich gerade ein Gegner nähert, erkennt man auf dem Radar, der in der Mitte des Bildschirms über die 3D-Darstellung gebendet wird.

Im Spielverlauf rasen Sie über die Ebene, weichen feindlichen Schüssen aus – oder noch besser, schießen diese ab – und jagen hinter den schnellen Kampffägern her. Aus den unterirdischen Basen entschlüpfen immer neue Feindschiffe, die mit zunehmender Spieldauer immer zahlreicher werden.

Besonders kitzlig wird es, wenn Sie eine wärmesuchende Rakete im Visier hat. Direkt darauf zuhauen und aus allen Röhren schießen, ist das beste Rezept dagegen. Wenn Sie lange genug durchhalten, darf sogar nachts gespielt werden. Bis auf den Schwierigkeitsgrad ändert sich nicht viel. (mal)



# AMIGA

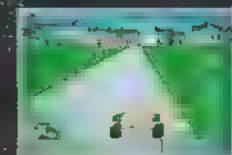
# ANCO

# ST

## GRID START

Messen Sie Ihren 6-Gang Formel 1 Wagen (mit Boosten) gegen 23 andere Wagen auf 6 weichen Straßen. Über Sie auszuweichen, bevor Sie überhaupt daran denken, auch nur am Anfänger-Rennen teilzunehmen.

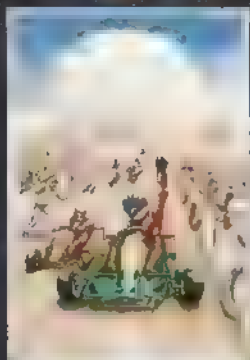
ANCO



## EASTING GRAND PRIX

Go-Kart-Fahren macht viel Spaß, verlangt jedoch Geschicklichkeit und Erfahrung bei der Wahl der Kartentypen und helfen, sich der Strecke, den Wetterveränderungen und dem Fahrstil gerecht zu werden. Probieren Sie Rennen auf 8 Strecken, 1 oder 2 Spieler.

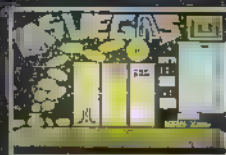
ST & ANCO



## LAS VEGAS

Sie haben 4 Dollar und können darauf, die Bank in Las Vegas zu sprengen. Spielen Sie an den allerneuesten Maschinen, hoch oder niedrig, um schließlich am Bankrott noch Ihren Traum zu realisieren.

ST & ANCO



## 3D

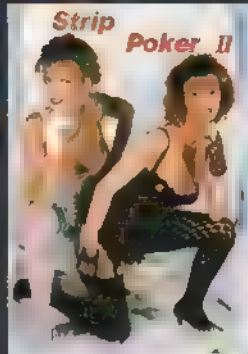
Acht Sekunden, müssen Sie durchfahren und dabei auf Zahlen und Buchstaben bewachte Alben achten, die darauf warten, Ihr Schiff zu erobern. Multi-Funktion, 1-Spieler.



## JUMP JET

Sie haben die Chance, einen einzigartigen und komplexen Serienjetantrieb zu testen. Wenn Sie sich wehren und Anfang geübt haben, beschleunigen Sie den Jump Jet und benutzen Sie das Radar, um den Gegner aus dem All zu finden. Später wird es noch schwieriger, den Flugzeugträger bei ruhiger See und starkem Wind zu lokalisieren und darauf zu schießen.

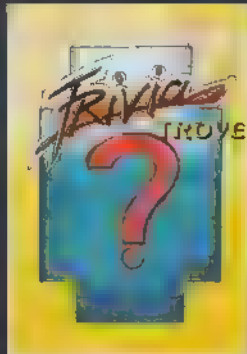
ANCO & ST



## STRIP POKER II

Ein aufregender Pokerabend mit Samantha und Donna liegt vor Ihnen.

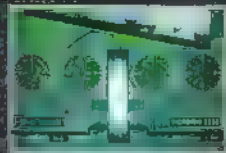
ANCO & ST



## TRIVIA TROVE

Ein Spiel für die ganze Familie. Fragen über Sport, Geschichte, Musik und Naturwissenschaften.

ANCO & ST



## FLIGHT PATH 737

Ein Flugsimulator, mit dem Sie die interaktiven Aspekte des Fliegens durchleben. Fliegen Sie ab und steuern Sie über Gebirge hinweg, um dann eine sichere Landung zu versuchen. 6 Level.

ANCO & ST

ANCO SOFTWARE LTD

35 West Hill  
Dartford  
Kent DA1 2NL  
U.K.

Exklusiv-Vertrieb  
**RUSHWARE GmbH**  
Bruchweg 128-132  
D 4844 Kaarst 2

Vertrieb Österreich: Karasoft













**Vorsicht vor Graulimporten!**

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob das Programm wirklich Ihre deutsche An-  
leitung enthält. Spätere Fehlschlüsse  
können nicht zurück genommen werden.



U.S. Gold Computerspiele GmbH Bruchweg 126-132 4044 Kaarst 2  
Vertrieb Rushware Mitvertrieb mit GAO Nürnberg





# DYX®

Distribution in Österreich: Karasoft  
Vertretung in der Schweiz: Tiba AG







## Rygar (C64)



„Rygar“ ist ein Barbar aus dem Bilderbuch wild, kämpfensich und mit einer rostfreien Allzweck-Kreissäge ausgerüstet. Mit ihr schlägt sich durch viele horizontal scrollende Levels. Angreifer aus allen Himmelsrichtungen stellen sich Rygar in den Weg, der sie ne Waffe einsetzen, springen und sich ducken kann. Auf seinem gefährlichen Weg kann Rygar Extras einsammeln. Je schneller er einen Level schafft, desto üppiger fällt ein Zeit-Bonus aus.

Diese Spielautomaten-Umsetzung enttäuscht durch ihre mickrige Grafik. Futzellige Sprites prugen vor langweiligen Landschaften aufeinander ein. Die muntere Matzelei hat allerdings einen gewissen Unterhaltungswert. Wer ein schweres und unkompliziertes Action-Spiel sucht, bei dem ständig was los ist, wird mit Rygar am ehesten glücklich. (hl)

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)**  
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold  
**POWER-WERTUNG: 4,5**

## Flying Shark (C64)

Gleich noch ein schwieriges Action-Spiel mit Extras, doch wird bei „Flying Shark“ der Bildschirm von oben nach unten gescrollt. Sie steuern hier ein Flugzeug, das sich gegen Flieger, Panzer, U-Boote und andere Angreifer durchs Leben schießt. Dank einer „Continue Game“-Option darf man auch nach dem Verlust aller Leben an dem Level weiterspielen, den man zuletzt erreicht hatte.



Flying Shark bietet auf dem C64 wie Scrolling, viele Sprites und Action satt. Kein sonderlich intelligentes Spiel, aber

zum Abreagieren gut geeignet. Es gefällt mir insgesamt eine ganze Klasse besser als Rygar. (hl)

**C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)**  
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird  
**POWER-WERTUNG: 7**

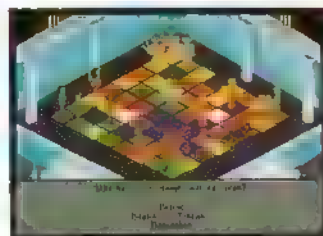
## Madballs (C64)

Der neueste Spielzeug-Schreck fürs Kinderzimmer sind die „Madballs“. Zum n-dest in England sind die Kleinen ganz verrückt nach diesen grässlichen Bällen, bei deren Anblick Tante Bertha in Ohnmacht fallen würde.

Ocean hat das Spiel zum Spielzeug herausgebracht und betont ausdrücklich, daß das Programm eher für kleine Kinder gedacht ist. In der Tat ist das Spiel nur für Madballs-Liebhaber genießbar (in der Packung findet man auch ein paar Aufkleber mit den Leblingen). Spielwitz und technische Qualität sind lau. Man steuert einen ständig hüpfenden Madball über eine scrollende Oberfläche und sollte andere Bälle in den Abgrund schubsen (aber nicht geschubst werden). Wer dieses Programm freiwillig länger als 15 Minuten spielt, schreibe mir bitte eine Postkarte. (hl)

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)**  
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean  
**POWER-WERTUNG: 3**

## Powerplay (Amiga, ST)



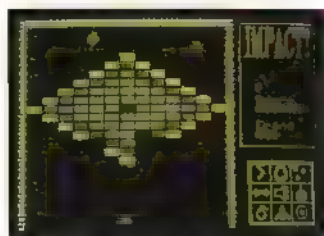
Nein, „Powerplay“ ist definitiv nicht das Spiel zur Zeitschrift – es handelt sich vielmehr um ein Quiz-Spiel im Stil von „Trivial Pursuit“. Es wurde jetzt für Atari ST und Amiga umgesetzt und bei dieser Gelegenheit hat man die zirka 2000 Fragen komplett ins Deutsche übersetzt. Bis zu vier Spieler können mitmachen. Am aufregendsten ist eine Art Herausforderungs-Modus, bei dem derjenige gewinnt, der als erster die richtige Antwort weiß. Ein Editor erlaubt es, dem Programm selbstgemachte Fragen einzutrichtern.

Eine spielerische Mängel m-ndern die Qualität des Programms. So merkt sich Powerplay nicht, welche Fragen schon einmal gestellt wurden. Wenn man öfters spielt, werden deshalb alte Fragen neu

aufgetischt. Der Hersteller will vielleicht eine verbesserte Version nachschicken. Da Amiga- und ST-Versionen absolut identisch sind, gilt die Power-Wertung für beide. Die CPC- und C64-Versionen sind nicht in Deutsch erhältlich. (hl)

**Amiga, Atari ST (C64, Schneider CPC)**  
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Arcana  
**POWER-WERTUNG: 5**

## Impact (MS-DOS)



Eines der besten Geschicklichkeitsspiele im „Breakout“-Stil gibt es jetzt auch für MS-DOS-PCs mit CGA- oder EGA-Grafikkarte. „Impact“ bietet 80 Bilder, flotte Maussteuerung, ein Construction-Set und jede Menge Extras. Die Grafik ist unter CGA nicht so schön bunt wie bei ST und Amiga. Auch auf die schönen Dig-Sounds müssen PC-Spieler verzichten. Der Spaß endet zum Glück kaum darunter, und der ist bei dieser Umsetzung nicht von schlechten Eltern. Das Programm kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, doch dann spielt es sich nicht so gut. (h)

**MS-DOS (Amiga, Atari ST)**  
49 Mark (Diskette) ★ Autogenic  
Bereits getestet in Power Play 1 (Amiga) ★ **POWER-WERTUNG: 7**

## Phoenix (Atari ST)

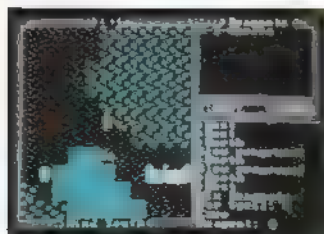
Stillegezte Hyperraum-Autobahnen sollen von Minen befreit werden – das ist doch eine Aufgabe für einen guten Welt-raumpoliten! Bei „Phoenix“ müssen Sie Ihr Schiff immer auf der Strecke halten und anpassen, daß kein Sturz aus dem Hyperraum erfolgt (wenn das mein Physiklehrer wüßte...). Die Raumninen werden per Laserschuß erledigt.

Phoenix hat nichts mit dem gleichnamigen Oldie-Spielautomaten zu tun. Es bietet ein einfaches, kurzfristig interessantes Spielprinzip und zweckmäßige Vektorgrafik. Ein anfangs fesselndes Programm, das aber relativ schnell langweilt. (hl)

**Atari ST**  
69 Mark (Diskette) ERE/Infogrames  
**POWER-WERTUNG: 4,5**



## Ultima IV (MS-DOS)



Kurz bevor der brandneue fünfte Teil der »Ultima«-Serie endlich erscheint, hat man bei Origin Software die MS-DOS-Version von »Ultima IV« herausgebracht. Dieser Klassiker ist schon vor geraumer Zeit für den C64 erschienen und auch heute noch ein interessantes und komplexes Rollenspiel.

Die PC-Version ist sehr schnell und braucht kaum Zeit, wenn einmal nachgeladen werden muß. Unter CGA präsentiert sich Ultima in den üblichen Farben, während bei einer EGA-Grafikkarte schon kräftigeres zu sehen ist. Trotzdem erinnert die Grafik fatal an die C64-Version und ist recht schlicht.

Um so edler sind die Beigaben. Es gibt zwei ausführliche und gute Anleitungsbü-

cher, in englischer Sprache mit vielen Tips, eine Stoffkarte und einen metallenen Anhänger, der im Programm eine große Rolle spielt. Wer mal was anderes als »The Bard's Tale« auf seinem PC spielen will, sollte mal zu diesem Programm greifen. Aber Vorsicht: Es kann süchtig machen. (al)

MS-DOS (C64, Amiga, Apple II, Atari ST)  
zirka 80 Mark (Diskette) \* Origin  
POWER-WERTUNG: 8

## Garfield - Big, fat, hairy Deal (C64)

Der ewig schlechte aunte und hungrige Comic-Kater Garfield schlägt sich nun durch sein erstes Computerspiel. In diesem Action-Adventure muß er seine Freundin Arlene aus dem Tierheim befreien. Das geht natürlich nicht ohne Probleme.

Zum einen braucht Garfield ständig Nahrung. Leber ist es oft nicht sehr einfach, an Lasagne und andere Leckerereien heranzukommen. Also muß Garfield bestimmte Gegenstände aufsammeln und an den richtigen Stellen einsetzen. Außerdem laufen auch Nermal und Odie sowie

ein paar üble Monster durch das Haus von Garfield-Besitzer Jon und den Rest der Welt. Odie und Nermal werden vom Computer gelenkt und können ebenfalls Gegenstände einsammeln. Da hilft dann oft nur ein kräftiger Tritt von Garfield.



Das Spiel ist nicht allzu komplex und sollte von fortgeschrittenen Spielern in wenigen Tagen geübt werden können. Die Grafik orientiert sich stark an den Comics, aber auf Grund der geringen Auflösung des C64 sowie der eingeschränkten Farbwahl hat das Bildschirmgeschehen manchmal nur entfernte Ähnlichkeit mit dem Comic-Strip. (bs)

C64 (Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)  
The Edge  
POWER-WERTUNG: 4,5



Entscheiden Sie selbst, ob Ihnen unser Spiele-Angebot einen kurzen Anruf oder DM 0,60 für eine schnelle Postkarte wert ist.

**Die Fakten** sind schlicht & ergreifend - und sie sprechen für sich:

1. Wir liefern Ihnen schnellstmöglich jedes Spiel.
  2. Per Briefträger/Nachnahme, direkt an Ihre Haustür gebracht.
  3. Das meiste ab Lager - und falls mal vergriffen, innerhalb von ein paar Tagen.
  4. Alle neuen Titel<sup>\*)</sup>, sobald sie vom Hersteller herausgebracht worden sind.
  5. Das gesamte Sortiment der internationalen Marken und Hersteller für C64, Atari 800/130XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer.
  6. Alles zu "fantastischen" Preisen, die Ihren Vergleichen sicher standhalten.
- \*) **Grau-Importe suchen Sie bei uns vergebens:**  
Wir vertreiben ausschließlich die Original-Produkte  
Selbstverständlich mit der vollen Hersteller-Garantie.  
Viel Spaß mit unserer Liste

# FUNTAStIC ComputerWare<sup>®</sup>

D-8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089 - 260 95 93. Mo-Fr, von 10 - 17 Uhr.  
Fordern Sie noch heute die Liste für Ihren Rechner an! Kostet nix und kommt sofort.



## Möbius

„Möbius“, das Prügel-Spiel mit Rollen-spielen-schlag, ist jetzt auch für den Amiga erschienen. Der Spieler kämpft sich mit viel Geduld und fernöstlicher Philosophie durch das inselreich Karajan. Eine heilige Kugel ist entwendet worden, die man als anständiger Amigabesitzer zurückerobert muß. Dabei trifft man auf allerhand Scheusale, die man zuvor/kommend auf die Matte legen muß.

Wie schon auch bei der C64-Version, hat man auf dem Amiga verschiedene Kampfdisziplinen zur Verfügung, die man erst trainieren muß. Damit Möbius nicht nur zu rohem Geprügel ausartet, kann sich der Spieler auch mal einer Prise Magie bedienen, um sich durchzusetzen.

Das Spiel ist nur ein wenig flotter als auf dem C 64, nutzt den Amiga aber bei weitem nicht aus. Vor allem die Kämpfe haben eine übel ruckartige Grafik.

Interessanter ist da schon das Bild des großen Meisters, der gut digitalisiert wurde. Die restlichen Grafiken sind schlichtweg häßlich. Trotz der ruckartigen Kampfszenen spielt sich Möbius gar nicht mal so schlecht und ist für Rollenspiel-Freaks durchaus zu empfehlen. - Liebe auf den zweiten Blick. (al)



Amiga (Atari ST, C64)  
zirka 80 Mark \* Origin  
POWER-WERTUNG 6,5

## Inside Outing (C 64)

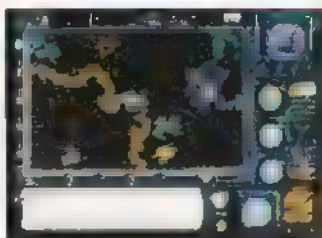
Sie sind ein Dieb - ein ziemlich guter sogar. Aber leider sind Sie eine alte Dame auf den Leim gegangen und sind in ihrem riesigen Haus gefangen. Die Lady macht Ihnen ein Angebot, wenn Sie alle Schätze in ihrem Haus finden, läßt sie Sie wieder frei. Ihr verstorbener Gatte hat zwölf kostbare Dinge im Haus versteckt (Traue keiner Bank!), und die hätte Sie gerne wieder. Das ist doch für einen Dieb wie Sie ganz einfach, oder?

„Inside Outing“ ist ein reinrassiges Action-Adventure in 3D-Stil. Man steuert die Spielfigur durch das Haus, weicht energiefressenden Haustieren aus und sucht Geheimgänge. Erstaunlich bunt und detailreich sind die Grafiken der einzelnen Zimmer; nicht so schön sind die Sprites geraten, die etwas klobig aussehen. Wer schon an Programmen wie „Head over

Heels“ Spaß hatte, sollte sich „Inside Outing“ einmal ansehen. Wer keine Action-Adventures mag, sollte die Finger davon lassen. (bs)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)  
\* The Edge  
POWER-WERTUNG 5

## Tanglewood (ST)



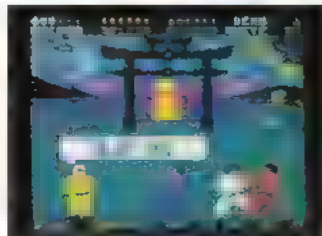
Wer mit dem Englischen auf Kriegsfuß steht, und trotzdem nicht auf „Tanglewood“ verzichten will, sollte einmal ein Auge auf die deutschsprachige Version werfen. Alle Texte, Programme-Beschreibungen und das ganze Handbuch sind übersetzt worden.

In dem Spiel braust man mit fünf verschiedenen Fahrzeugen über die Oberfläche eines bunten Planeten, um ein verlorenes Dokument wiederzufinden. Aber es tut sich auch was unter der Oberfläche. Mit ein wenig Glück kommt man in verschiedene Minen, Stollen und Kanäle, in denen man sich zu rechtfinden muß. Um das Spiel zu lösen, sollte man seine Fahrzeuge strategisch einsetzen. Leider ist die Maussteuerung sehr gewöhnungsbedürftig, was den Spaß gewaltig mindert.

Tanglewood ist ein sehr großes und komplexes Action-Adventure, an dem man mit etwas Durchhaltevermögen Spaß finden kann. (al)

Atari ST (Amiga)  
69 Mark (Diskette) \* Microdeal  
POWER-WERTUNG 5,5

## International Karate + (CPC)

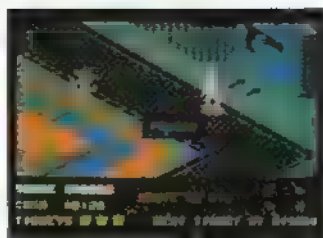


Das Leben ist voller angenehmer Überraschungen. Daß „International Karate +“ auf dem Schneider CPC eine so gute Figur machen würde, hätte ich nicht gedacht. Zumal die Umsetzung des Vorgängers „International Karate“ vor gut einem Jahr eine ziemliche Katastrophe war. Karate + ist fast so schnell wie das C64-Original und bietet auch den besonders unterhaltsamen Prügel-Modus „Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Computer“. Eines der besten Karate-Spiele, die es derzeit für den CPC gibt. (hl)

Schneider CPC (C64, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)  
\* System 3/Activision  
Bereits getestet in Power Play 2 (C64)  
POWER-WERTUNG 7

## 720° (C64)

Der Spielerautomat „720°“, den wir in Power Play 2 vorstellten, ist mittlerweile für C64, CPC und Spectrum erschienen. Die Commodore-Version stammt von Top-Programmierer Chris Butler und ist spielerisch mit dem Automaten identisch. In vier Skateboard-Disziplinen (Slalom, Abfahrt, Sprünge, Rampe) kann man sich Punkte und Medaillen verdienen. Doch um an den Wettbewerben teilnehmen zu können, muß man sich erst Ticks verdienen. Im Laufe des Spiels verhilft Zusatz-Ausrüstung zu besseren Leistungen.



Die Grafik der C64-Version ist leider nicht sehr schön gezeichnet. Scrolling und Spieltempo sind dafür gut und machen 720° zu einem interessanten Geschicklichkeitsspiel. Es ist auf Dauer allerdings nicht ganz so abwechslungsreich wie Electronic Arts' Skateboard-Alternative „Skate or die“, die auch grafisch mehr zu bieten hat. Auf dem CPC sieht die Grafik zwar etwas schöner aus, doch dafür ist das Scrolling viel langsamer. Insgesamt eine Automaten-Umsetzung, deren Qualität nur knapp über dem Durchschnitt liegt. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)  
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) \* U.S. Gold  
POWER-WERTUNG 6



## Die Preisfragen

Wer Rastan in Spielhallen-Qualität zu Hause erleben will, muß drei Fragen richtig beantworten. Sie haben alle mit Computerspielen zu tun, in denen ähnlich wie bei Rastan ein einsamer Held gegen eine feindliche Übermacht kämpft. Nur wer die folgenden Fragen richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

**Frage 1:** Wie Rastan kommt auch dieser junge Mann aus der Spielhalle. Das Spiel, in dem er auftritt, ist die Umsetzung eines Konami-Automaten und wird in dieser Ausgabe getestet. Sein Name ist mit dem des Spiels identisch. Wie heißt der Held, der außerirdischen Invasoren das Leben gibt?

**Frage 2:** Action-Spiele sind in der Regel, etwas für Bildschirm-Machos. Diese kämpferische Dame ist eine der wenigen Heldinnen dieses Genres. Sie spielte bereits in zwei Computerspielen eine Hauptrolle. Das zweite heißt »Psycho Soldier«, der Titel des ersten ist mit ihrem Namen identisch. Wie heißt sie?

**Frage 3:** Es gibt einen Anti-Helden, der sich in einem Computerspiel mit diversen Aliens auseinandersetzen muß. Nach einer wilden Party baute er auf einem unwirtlichen Planeten eine Bruchlandung. Der Name des »harten« (die Anführungszeichen stehen nicht umsonst da) Helden ist mit dem des Spiels gleich – wie lautet er?



# Barbar im Aktenkoffer

**Das hat wirklich nicht jeder: Bei unserer Rastan-Aktion gibt es einen Spielautomaten zu gewinnen, der in einen Koffer eingebaut ist!**

Imagine's neue Spielautomaten-Umsetzung »Rastan« macht auf Heimcomputern eine gute Figur (siehe Test in dieser Ausgabe). Den totalen Spießeuß bietet der Originalautomat, den Ihr bei unserem Wettbewerb als Portable-Version gewinnen könnt: die Platine ist in einem Akten-

koffer untergebracht! Monitor oder Fernseher und Joystick müssen nur noch angeschlossen werden, um eine Runde Rastan in Spielhallen-Qualität zu beginnen.

Das ist nicht der einzige Preis, den Ocean/Imagine spenden. Es gibt außerdem Rastan-Computerspiele, »Combat School«-T-Shirts und LPs mit dem »Platoon«-Soundtrack zu gewinnen (bei Ocean erscheint das Spiel zum Film).

Schickt Eure Postkarten mit den drei Lösungswörtern bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion Power Play**  
**Kennwort: Rastan**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**8013 Haar bei München**

Einsendeschluß ist der 1. April 1988 (kein Aprilscherz!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gebt bitte neben Eurem Absender noch an, welches Computersystem Ihr besitzt, damit die Gewinner eines Programms auch das richtige

Spiel bekommen (zum Beispiel »C64, Diskette«). Wer ein Spiel gewinnt, aber keinen C64, CPC oder Spectrum besitzt, bekommt ein aktuelles Ersatz-Programm zugeschickt. (hl)

## Das gibt's zu gewinnen:

1. Preis:  
-eine original Rastan-Automatenplatine im Aktenkoffer  
-ein Rastan-Computerspiel  
-eine LP mit dem Platoon-Soundtrack  
-ein Combat School-T-Shirt
2. und 3. Preis: je  
-ein Rastan-Computerspiel  
-eine LP mit dem Platoon-Soundtrack  
-ein Combat School-T-Shirt
4. bis 10. Preis: je  
-ein Rastan-Computerspiel



Hier kämpft Rastan wacker auf dem C64



# SCHWARZENEGGER



ACTIVISION

## DER FILM ★ DAS SPIEL

Für Major Dutch Schoof und seine Männer sind Befreiungsaktionen reine Routine. Auch dieses Mal – im überweltlichen Dschungel scheint es kein Problem zu werden – bis ES kam – und das Grauen beginnt. Alle menschlichen Versätze sind vergessen und Schoof und seine Truppe sind nicht mehr länger die Jäger. Sie

sind die Geätzten – immer und immer wieder angegriffen von einem Feind, der sich dem Bedrohung empellt und mit einer un menschlichen Kraft zuechligt.

Schoof stößt sich dem Wesen gegen über gestellt, ohne seine Ausrüstung, und muß sich ganz auf seine körperliche Kraft und sein Denkvormögen

verlassen. Der Bedrohung ist seine einzige Hilfe und mit Intelligenz und Instinkt tritt er seine größte Herausforderung an: Am Leben zu bleiben!

ACTIVISION

© 1987 Activision, Inc. All Rights Reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Vertriebt als Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Amstrad CPC Cassette und Diskette (44,99), Atari ST

Activision Publishing, Inc. 10000 Wilshire Blvd., Suite 1000, Beverly Hills, CA 90210, USA. Activision Publishing, Inc. is a subsidiary of Activision, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



# Sparschwein- Schoner

**Billigspiele ganz groß: Wir stellen elf aktuelle Programme vor, bei denen nicht beim Spielwitz gespart wurde.**

In England haben sie schon so viele Boden gut gemacht, daß einige Branchenkenner verwegene Theorien entwickeln. Die immer populärer werdenden Billigspiele würden die Charts in Zukunft noch stärker beherrschen für 8-Bit-Computer könne man in Zukunft überhaupt keine Vollpreis-Titel mehr absetzen. So weit sind wir noch lange nicht, aber Tatsache ist, daß über die Hälfte der Positionen in den britischen Charts von Billigspielen eingenommen werden.

In Deutschland sind die preiswerten Alternativen auch allmählich auf dem Vormarsch. In immer mehr Softwareläden sieht man die Ständer mit Mastertronic-, Firebird- und Code Masters-Titeln. Diese drei etablierten Softwarehäuser bekommen immer mehr Konkurrenz im Budget-Sektor. In England feiern neue Softwarehäuser wie Alternative und Top Ten die ersten Chart-Erfolge. Kingsoft aus Deutschland gilt als Spezialist für Amiga-Billigspiele und bietet jetzt auch auf Diskette Spiele für 8-Bit-Computer an, die nur 10 Mark kosten. Die meisten anderen Budget-Programme sind nur auf Kassette erhältlich, was gerade beim C64 sehr schade ist. Da im Umsatzstarke Großbritannien aber kaum ein C64-Besitzer ein Diskettenlaufwerk besitzt, ist diese Politik der britischen Softwarehäuser verständlich.

## Budget-Preisgrenzen

Es gibt immer wieder erfreulich gute Billigspiele, die so manches Vollpreis-Programm am aussehen lassen. Auf den nächsten Seiten stellen wir Euch elf Titel für die verschiedensten Computer vor, die uns in den letzten Wochen aufgefallen sind. Wir haben dabei folgende Preisgrenzen gesetzt: 8-Bit-Spiele dürfen auf Kassette maximal 15, auf Diskette höchstens 20 Mark kosten, um bei uns als Billigspiele durchzugehen. Vollpreis-Titel kosten im Durchschnitt zwischen 35 (Kassette) und 50 Mark (Diskette).

Unser Budget-Limit für die 16-Bit-Riege Amiga, ST und MS-DOS liegt bei 30 Mark Zum Vergleich: Die meisten Vollpreis-Spiele für diese Computer kosten zwischen 50 und 90 Mark. Laßt uns wissen, wie Euch diese gebündelte Billigspiel-Übersicht gefällt. Bei entsprechender Resonanz können wir solche Budget-Blöcke öfters bringen. (hl)



## ATV Simulator

Der «ATV Simulator» von Code Masters erinnert sehr stark an die Top-Tits «Kikstart» und «Kikstart II» von Mastertronic, die vor einiger Zeit Furore gemacht haben. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt und es können zwei Spieler gleichzeitig gegen die Zeit fahren.

Jede Strecke ist mit anderen Hindernissen gepflastert. Sobald das Rennen beginnt, müssen Sie mit einem kühnen Satz auf das ATV («All Terrain Vehicle») springen und Gas geben. Die Zeit ist äußerst knapp bemessen. Doch Vorsicht, wer zu schnell fährt, landet kurzerhand auf dem Hosenboden und verliert wertvolle Sekunden, die man nur schwer wieder gut machen kann. Gefühlsvolle Steuerung ist gefragt. Zum Glück kann man im Rennen nicht nur Gas geben und bremsen, sondern auch springen, das Vorderrad hochreißen und das ATV sogar wenden, um eventuelle neuen Anlauf zu nehmen. Gelingt es nicht, den Kurs innerhalb des Zeitlimits zu beenden, ist das Spiel vorbei. Andernfalls erwartet Sie eine neue Strecke mit neuen Hindernissen.

Das hört sich zwar alles ganz nett an, doch leider spielt sich der ATV Simulator bei weitem nicht so gut wie seine Vorbilder Kikstart und Kikstart II. Schade, denn Grafik und Sound sind ganz passabel und auch die Animation des ATVs läßt nichts zu wünschen übrig.

Am unterhaltsamsten ist ATV dann wenn zwei Spieler um die Wette fahren. Allerdings ist es eher öde, kommt es doch nur darauf an, die Hindernisse mit der richtigen Geschwindigkeit zu überfahren. Ein paar Gags, wie zum Beispiel Pinguinge, die mit Bällen jonglieren, steigern den Spielspaß auch nicht entscheidend. Wer eines der beiden Kikstart-Spiele hat, muß sich ATV bestimmt nicht kaufen. Wer keinen der beiden Oldies hat, sollte sie sich schleunigst besorgen.

Zum Schluß noch einen Tip: Wenn Sie über Hindernisse springen, sollten Sie das Vorderrad immer hochreißen. Doch Vorsicht, denn auf der anderen Seite ist es sehr ungesund, auf dem Vorderrad zu landen. (mg)

C64 (Spectrum)  
10 Mark (Kassette) \* Code Masters  
Power Wertung 4

## Motos

C64 (Schneider CPC, Spectrum)  
15 Mark (Kassette) \* Mastertronic  
Power Wertung 7,5

Bisher ging es auf Ihrer Raumstation ja immer recht fröhlich zu. Doch nun wollen sich Weltraum-Killer-Bienen bei Ihnen einnisten. Gegen diese Bienen hilft kein Laser-Strahl und keine Neutronen-Bombe. Sie müssen sie ganz rigoros von der Weltraum-Station schubsen. Doch Vorsicht! Die Bienen haben dasselbe mit Ihnen vor.

Haben Sie eine Ebene der Station von der P. age befreit, geht es auch schon auf die nächste. Die Bienen werden immer gemeiner und bringen auch anderes außerirdisches Volk mit. Ja sogar Bienenstöcke, aus denen stets neue Bienen kriechen schon auf den höheren Ebenen der Station entstanden. Doch zum Glück können Sie sich kurzzeitig mit Extra-Power und mit Sprungkraft ausstatten, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände auf sammeln.

Eingesammelte Extras werden nicht sofort aktiviert. Zu Beginn einer neuen Spielrunde können Sie festlegen, wie viele der gesammelten Extras für diese (und nur diese) Runde aktiv sein sollen. Heben Sie sich also Ihre Sprungkraft für Level auf. In denen Sie auch wirklich springen müssen und bewahren Sie die Extra-Schutts-Power auf, bis wirklich harte Brocken von der Raumstation zu schubsen sind. Doch Vorsicht. Wer im Physikunterricht aufgepaßt hat, der weiß, daß man genauso stark zurückgeschleudert wird, wie man schubst. Man kann also durchaus bei einer guten Attacke den Gegner vom Feld schubsen und selbst rückwärts in den Weltraum purzeln.



Es gibt kein Zeitlimit, in dem Sie die Station räumen müssen. Wenn Sie aber zu lange trödeln, werden Sie von versteckten Kanonen unter Beschuß genommen.

Die Spielhallen-Umsetzung «Motos» lebt hauptsächlich von der simplen Spieldiele, die sehr gut umgesetzt wurde. Grafik und Sound sind nur durchschnittlich, hier hätte man vieles aber auch schlechter machen können. Der Spielablauf und der langsam steigende Schwierigkeitsgrad fordern zu immer weiteren Spielen auf. Kurz: 15 Mark, die sich wirklich lohnen (bs)





## Beat-It

**D**er Freizeit-Musiker Rockin' Rodney st auf der Suche nach einem neuen Song. Glücklicherweise ist er auf 60 Labyrinth gestossen, in denen jeweils ein Takt für eine neue Musik-Nummer versteckt ist. Um den Takt zu vervollständigen, muß Rodney einfach nur die herumliegenden Noten einsammeln.

Die Labyrinth bestehen aus dreifarbenen Gängen. Rodney kann sich immer nur in den Gängen einer Farbe bewegen und nicht direkt zu einer anderen Farbe wechseln. Zusätzlich gibt es jedoch ein gelbes Laufbänder, die Verbindungs-Brücken zwischen den einzelnen Farben sind.

Kein Computerspiel kommt ohne Bösewichter aus. Rockin' Rodney wird hier von verzerrten Noten bedroht, die ihm bei Berührung Teile seines Songs klauen. Andere Gegner sind noch gefährlicher und lassen Rodney schon mal ein Leben verlieren oder schalten auf dem Level einfach das Licht aus.

Die Gegner kommen in seltsamen Formen. Da ist beispielsweise ein Polizist der denkt Rock-Musik sei Umweltverschmutzung und der ihnen den Ton wegdreht. Ein herumwandelnder Joystick vertauscht links, rechts, oben und unten in Ihrer Steuerung. Wer eine Zigarette aufammelt, wird die gesundheitlichen Gefahren des Lasters am eigenen Leibe erfahren. Die Spielfigur verliert die Puste und wird schrecklich langsam. Wer einen Psychiater trifft, spaltet seine Persönlichkeit. Erst wenn man seine andere Hälfte wieder eingesammelt hat, kann das Spiel weitergehen.

**C64** (Kassette) \* Mastertronic  
10 Mark (Kassette) \* Code Masters  
Power-Wertung: 6

Aber bei so viel Gegnern darf auch die Liebe nicht fehlen. Wer ein paar Blumen sammelt und einem Mädchen übergibt und dann noch die entstehenden Herzen aufammelt, kriegt massig Bonus-Punkte. Spielerinnen aufgepaßt! Zu Spielbeginn kann man anstelle von Rodney auch Rachel auswählen, die dann im Spielverlauf Rodney die Blumen schenken muß.

Zum Üben ist in das Spiel neben mehreren Schwierigkeitsgraden auch ein Schummel-Modus mit unendlich vielen Leben eingebaut worden. Die Grafik ist unterdurchschnittlich, der Sound schlicht aber wirkungsvoll. Der Spielwitz ist aber höher einzustufen als Grafik und Sound. Ein kurzweiliges Vergnügen. (bs)

## Grand Prix Simulator

**C64** (Schneider CPC, Spectrum)  
10 Mark (Kassette) \* Code Masters  
Power-Wertung: 6

**M**it «Grand Prix Simulator» setzt Code Masters ihre erfolgreiche «Simulator»-Reihe fort. Augenscheinlich hat der Automatenhit «Super Sprint» als Vorbild gedient.

Mit Hilfe des Joysticks steuern Sie einen Rennwagen und sollen zwölf verschiedene Rennstrecken bewältigen. Auf dem Bildschirm sieht man den Kurs aus der Vogelperspektive. Wenn Sie das Ziel nach drei Runden als erster erreichen, wartet schon ein schwierigerer Kurs. Damit das nicht zu einfach ist, treten Sie in jedem Fall gegen einen Computergegner an. Nach Wunsch darf ein zweiter Spieler in das Geschehen eingreifen. Mit drei Autos auf der Strecke wird es dann allerdings ziemlich eng. Während des Rennens tauchen ab und zu verschiedene Objekte auf, die sich in Bonuspunkte verwandeln, sobald sie überfahren werden. Weitere spielerische Feinheiten gibt es leider nicht.

Obwohl Grand Prix Simulator eigentlich ein einfaches Spiel ist, übt es dennoch einen gewissen Reiz aus. Alleins wird es zwar bald angewidelt, doch zu zweit sorgt Grand Prix Simulator für einige unterhaltsame Stunden. Die Grafik ist schlicht aber zweckmäßig und die Musik und Soundeffekte sind sogar überraschend gut (auch Sprachausgabe ist mit von der Partie). Die Grafik der C64-Umsetzung ist allerdings nicht ganz so schön wie die der CPC-Version.

Wenn Ihnen «Super Sprint» für knapp 40 Mark zu teuer ist und Sie unbedingt ein Spiel dieser Art für Ihren Computer jetzt haben wollen, dann sollten Sie sich den Grand Prix Simulator ruhig etwas genauer ansehen. Für nur 10 Mark erhält man ein anständiges Produkt, das keine groben Fehler aufweist. Haben Sie es allerdings mit dem Kauf nicht so eilig, dann würde ich Ihnen raten, doch auf «Championship Sprint», den Nachfolger von Super Sprint, zu warten. (mg)



## BMX Kidz

**R**assige Rennen gegen die Uhr und packende Duelle mit fünf computer-gesteuerten Mitfahrern verspricht Firebirds neues Budget-Spiel «BMX Kidz». Schauplatz des Geschehens sind mehrere Hindernisstrecken, die flott von rechts nach links gescrollt werden. Wer zu spät ins Ziel kommt oder sein Rad zu Schrott fährt, scheitert aus. Doch Tempo allein genügt nicht. Um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren, muß man auch einige echte BMX-Kunststückchen hinlegen, was nicht allzu einfach ist.

Während des Rennens bekommt man beim Kampf gegen die Mitfahrer und unsanften Landungen nach Sprüngen so manchen Schubs ab. Die «Spokes»-Anzeige gibt Aufschluß über den Zustand des BMX-Rads. Indem man flackernde Räder aufammelt, werden Schäden wieder repariert. Um die Kondition des Fahrers sollte man sich auch sorgen. Schwindende Kräfte werden durch das Mitnehmen von Limonaden-Dosen (die eher wie mutierte Mülltonnen aussehen) aufgefrischt. Ein müder Radler strampelt merklich langsamer.

**C64**  
15 Mark (Kassette) \* Firebird  
Power-Wertung: 6,5

Nach der ersten Strecke müssen während der Fahrt BMX-Tricks vollbracht werden, um die Qualifikation zu schaffen. Ein Feuerknopfdruck löst Wheelies aus. Während eines Sprungs kann man durch Knopfdruck und Loslassen im rechten Augenblick weitere Kunststücke vollführen. Obwohl BMX Kidz ein Billigspiel ist, hat man bei Grafik und Sound nicht gespart. Die einzelnen Strecken (vor allem die dritte) sind schön gezeichnet, die Musik gehört gar zu den spektakulärsten Sound-Erlebnissen der letzten Monate. Meister Hubbard hat kräftig digitalisiert und gemixt. Knackige Drums und Spracheinlagen («G-g-g-g») sind die Resultate.

Das Spiel ist unkompliziert und keine große geistige Herausforderung, aber unterhaltsam. Daß man Stunts und Tricks während des Rennens vollführen muß, belebt die ganze Angelegenheit ebenso wie die zahlreichen Computergegner. Man greift eigentlich immer wieder gerne zum Joystick, um sein Glück zu versuchen. (hl)



## Abyss

C 64  
10 Mark (Kassette und Diskette) \*  
Kingsoft \* Power-Wertung: 6,5

In «Abyss» steuern Sie einen hüpfenden Bal auf einer Plattform im All und haben nur ein Ziel vor den tränenden Augen rautenförmige Hustenbonbons (zu dieser Jahreszeit recht angebracht...) auf bestimmte Ziele der der zu schubsen.

Auf dem Weg kommen dem Bal viele Menge Hindernisse in die Quere. Man trifft auf Barrieren, Wassergärten, Minen und hinterhältige Löcher, die ins bodenlose Nichts führen. Gemeinerweise tummeln sich auch die Fieshüpler auf der Plattform die dem Bal nachstellen und ihn bei einer Berührung zerstören. Manche von ihnen sind intelligent, manche weniger, entkommen muß man ihnen auf jeden Fall. An einige verborgene Stellen kommt man erst dann, wenn man einen Schalter umlegt. Die können aber weit entfernt sein. Man muß sich also genau einprägen, welcher Schalter welche Funktion hat.

Hat man alle Bonbons aufgeräumt, geht's mit dem nächsten Level los. Die einzelnen Level sind groß und gut zu lösen ohne langweilig zu werden. Interessant ist die Punktewertung: Das Programm vergibt nicht Punkte, sondern Prozentzahlen.



Im ersten Moment erinnert Abyss sehr an das altbekannte Plattformspiel «Boulder». Auf den zweiten Eindruck spielt es sich jedoch völlig eigenständig.

In Abyss muß man tactisch vorgehen, wenn man vorwärtskommen will. Da keine Zeit abläuft, spielt es sich wie ein Strategiespiel. Heftisch wird es erst dann, wenn ein Fieshüpler angesprungen kommt. Wenn das Spiel zu schwer sein sollte, kann jederzeit Spielstände gespeichert oder den ungelenklichen Trainingsmodus benutzen. Die Crème de la crème darf sich dann auch in die High-Score-Liste eintragen, die sogar gespeichert wird. Abyss ist ein spritziges Spiel. Es ist zwar nicht mit einer spektakulären Grafik gerüstet, bietet aber neben einer flotten Musik viel Spielwitz und jede Menge Unterhaltung. Noch ein kleiner Tip: Wenn man Abyss geladen hat und die «Restore»-Funktion wählt, kann man sich viele weitere Level ansehen (al-



## Crystal Raider

Es kommt nicht alle Tage vor, daß ein neues Spiel für die Atari XL/XE-Computer veröffentlicht wird, das keine Umsetzung eines C64-Programms ist. «Crystal Raider» wurde tatsächlich nur für die kleinen Ataris geschrieben.

Per Joystick steuern Sie ein kleines Männchen, das viele Kristalle aufsammeln muß. Leider ist es teilweise sehr schwierig, an die wertvollen Stellen heranzukommen. Nur durch geschicktes Springen erreicht man die teilweise äußerst ungünstig platzierten Kristalle. Zudem erschweren zahlreiche seltsame Tiere das Fortkommen. Das Labyrinth besteht aus vielen Räumen, die man zunächst erforschen muß. Nicht alle Gegenden sind so mir nichts, dir nichts zu erreichen. Leider scrollt das Spielfeld nicht. Verläßt man einen Raum, wird zum anderen umgeblendet.

Crystal Raider kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt einer die Steuerung, der andere ist für das Springen zuständig. Wer sich mit dem Labyrinth gut auskennt, kann den «Nacht-Modus» aktivieren. Nun sieht der Spieler nur den Teil des Raumes, in dem er sich gerade befindet.

Crystal Raider ist ein Tip für geschickte Spieler, die gerne Karten zeichnen. Da fast jeder Raum mehrere Ausgänge hat, dauert es seine Zeit, bis man den richtigen Weg gefunden hat. Es erinnert etwas an «Bomb Jack», das es für die XL/XE-Computer leider nicht gibt. Für nur zehn Mark bietet es erstaunlich viel Abwechslung. Das Labyrinth ist sehr groß, und es dauert bestimmt einige Wochen, wenn nicht Monate, bis man es komplett kartografiert hat.

Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld. Crystal Raider ist meiner Meinung nach eines der besten neueren Action-Spiele für die kleinen Ataris. Doch Vorsicht: Wer nicht die Geduld hat, jeden Raum aufzuzeichnen und viel auszuprobieren, der sollte sich Crystal Raider vor dem Kauf noch mal ansehen. (mg)

Atari XL/XE  
10 Mark (Kassette) \* Mastertronic  
Power-Wertung: 7,5

## Transmuter

Atari XL/XE (Schneider CPC, Spectrum)  
10 Mark (Kassette) \* Coda Masters  
Power-Wertung: 5

Für die kleinen Atari-Computer gibt es bekanntlich nicht viele Spiele-Neuheiten. Freunde von Baureihen im «Memesis»-Stil waren bislang am dran. Dank «Transmuter», das übrigens von einer Frau programmiert wurde, nehmen die letzten Monate nun ein Ende.

Wie bei allen anderen Spielen dieser Sorte scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jeder Level birgt andere Gefahren. Muß man zum Beispiel in der ersten Runde zahlreiche Feindschiffe und bodengestützte Anlagen abschießen, wartet im zweiten Level ein Labyrinth, das man nur mit geschickter und feinfühler Steuerung unbeschadet übersteht.



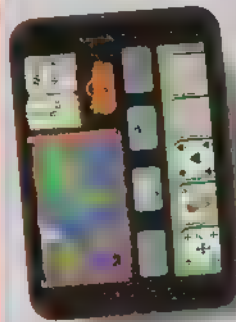
Ihr Raumschiff, mit dem Sie die verschiedenen Level meistern sollen, ist zu Beginn ein behäbiges Wesen (am ehesten noch mit einem Dackel vergleichbar), das für längere Weitraumaufenthalte nicht sonderlich geeignet ist. Doch zum Glück kann man sein Gefährt im Laufe des Spiels zu einer waffenstrotzenden Festung ausbauen. Je mehr Feinde im Feuer der Bordgeschütze vergehen, desto tollere Extras darf man sich aussuchen. Zur Wahl stehen rasanter Antrieb, Laser, schnellere Schußfolge, Bomben, Schutzschild und «Smart-Bombs». Im unteren Bildschirmfeld sieht man die verschiedenen Extras, die mit Symbolen dargestellt sind. Per Druck auf die Leertaste wird das Extra aktiviert, das gerade gerade aufleuchtet. Schon nach wenigen Treffern blinkt das erste Symbol, das Geschwindigkeits-Extra. Wollen Sie allerdings den Schutzschild haben, müssen ziemlich viele Feinde vernichtet werden, ehe das Symbol aufleuchtet. Sie sollten sich also gut überlegen, welche Hilfe am nötigsten ist und ob es sich lohnt, so lange darauf zu warten.

Obwohl Transmuter technisch wirklich kein Prachtstück ist, sollten sich alle Actionfreunde unter den XL/XE-Besitzern dieses Spiel genauer ansehen. Für nur zehn Mark bietet es nämlich eine ganze Menge Spaß und Abwechslung. Wenn man seinen Raum-Dackel erst mal richtig ausrüstet hat (Zusatzantrieb, höhere Schußfrequenz und Bomben sind unerlässlich), macht es wesentlich mehr Laune als zu Beginn. (mg)



web  
will  
mehr

# Rainbow Arts



## IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

Ein Experiment: In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels.

Erhältlich bei: COMMODORE 64 ATAP ST XE 31 AM 1A



## JINKS

Mit einem freigelegten Kainzler... In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels.

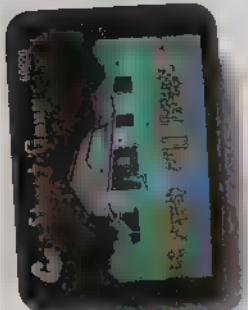
Erhältlich bei: COMMODORE 64 AM 1A



## BAD CAT

Ein Experiment: In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels.

Erhältlich bei: COMMODORE 64 AM 1A



## STREET GANG

Mit einem freigelegten Kainzler... In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels.

Erhältlich bei: COMMODORE 64 AM 1A



## THE GREAT GIANA SISTERS

Mit einem freigelegten Kainzler... In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels.

Erhältlich bei: COMMODORE 64 AM 1A ATAP ST



## ANTICS

Mit einem freigelegten Kainzler... In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels. In 80 Tagen um die Welt. Das ist das Ziel des Spiels.

Erhältlich bei: COMMODORE 64

## INFO-Coupon

Gegen Einsendung dieses Coupons und DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie einen Gesamtkatalog sowie ausführliches Informationsmaterial.

Bitte Computertyp ankreuzen

AM 1A  
ATAP ST  
COMMODORE 64  
SCHNEIDER PC

Name  
Straße Nr.  
PLZ/Ort

Bitte separat abheften und an



RUN: WADE (AM 1A)  
BR: (AM 1A) 128  
4044 KAARST 2





## Pro Ski Simulator

Schneller CPC (Spectrum)  
10 Mark (Kassette) \* Code Masters  
Power-Wertung 4

In Billigspiel-Kreisen haben die Gebrüder Oliver bereits einen guten Namen. Sie schrieben den Budget-Bestseller »Grand Prix Simulator« (siehe auch Test in dieser Ausgabe), der seit Monaten in den britischen Charts ganz vorne liegt. Das neue Programm der beiden Jungs ist der »Pro Ski Simulator« und zur Zeit nur für den CPC erhältlich. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können ihr Wintersport-Talent auf acht Pisten beweisen. Spielt man alleine, tritt man gegen einen Computer-Fahrer an.



Sobald der Startschuß erfolgt ist, scrollt der Bildschirm langsam, aber sicher von oben nach unten – egal, ob Sie noch im Bild sind oder nicht! Wer bummelt, wird einfach erbarmungslos aus dem Bild gescrollt und kann sich nur noch an einer Art Übersichtskarte orientieren. Ein etwas merkwürdiger Gag, der vor allem am Anfang ein wenig frustriert.

Wer eine Piste weiterkommen will, muß die Slalomröhre passieren und innerhalb einer Zeit, mit der Ziel erreichen. Je schneller, desto punktetreicher.

Im Budget-Bereich ist der Pro Ski Simulator fast konkurrenzlos, denn diese Sportart wurde von Billig-Spiel-Anbietern bislang übersehen. Das Programm hält aber nicht, was die Spielerei verspricht. Die Grafik ist hübsch gezeichnet, doch der Spielfuß ist langsam. Scrolling auf dem CPC ist nicht leicht zu programmieren, aber gar so schamförmig wie bei Pro Ski Simulator muß es wirklich nicht ausfallen. Die Steuerung ist zudem sehr gewöhnungsbedürftig. Darüber kann auch die flüchtige Sprachausgabe nicht hinwegtäuschen.

Ohne das Schummer-Tempo wäre das Spiel ein echter Knaller, doch so ist es nur ein Sportsiebel-Sammeln zu empfehlen. Das Vergnügen kostet allerdings auch nur einen Zehner. Eine Investition, die sich vor allem beim Spiel zu zweit allmählich amortisiert. (ht)



## Mike - The Magic Dragon

Der kleine Drachenspross »Mike« wurde vom bösen Professor Dragen Drachenklau entführt. Dieser Hundling will ihn doch glatt für seine ebensgefährlichen Experimente mißbrauchen. Doch zum Glück konnte sich Mike von seinen Ketten befreien und muß nur noch den Ausgang finden. Leider ist das einfacher gesagt als getan.

In jedem Raum des Schlosses finden sich unter anderem Roboter, Tretminen oder Energiebarrieren. Zudem kann Mike ein Zimmer erst dann verlassen, wenn er den Schlüssel und ein Codewort gefunden hat. Um an den Schlüssel zu gelangen, muß man alle Kristalle aufsammeln, die sich in dem Raum umhelfen. Das Codewort besteht aus drei Buchstaben, die Mike in der richtigen Reihenfolge aufklappen sollte. Das gesuchte Wort hat übrigens immer etwas mit Computern zu tun.

In der Praxis sieht das so aus, daß in jedem Raum zahlreiche Leitern und Plattformen sind, feste und bewegliche, auf denen die gesuchten Gegenstände liegen. Eine Berührung mit seinen Feinden sollte Mike vermeiden, denn er hat nur wenige Versuche, aus dem Schuß zu entkommen. Vorsicht ist auch beim Sprungen von Plattform zu Plattform geboten. Stürzt Mike ab, hat er nur noch ein Fälschen. Zu dumm, daß davon nur wenige zur Verfügung stehen.

»Mike - The Magic Dragon« entpuppt sich als grafisch aufgefälschte Variante von Kletterspiel-Klassikern wie »Miner 2049er« oder »Jumpman«. Leider blieb der Spielfuß teilweise auf der Strecke. So schön die Hintergrund-Grafiken auch sind, begeistern konnte Mike nicht. Die Pixel-genauen Sprünge sind nicht jedermanns Sache. Trotzdem ist Mike auf dem Amiga momentan das relativ beste Spiel dieser Sorte, das es noch so gut wie keine Konkurrenten gibt. (mg)

Amiga  
29 Mark (Diskette) \* Klingsoft  
Power-Wertung: 5.5

## Space Ranger

Amiga  
39 Mark (Diskette) \* Mastertronic  
Power-Wertung 4.5

Das kommt auch nicht alle Tage vor. Bei »Space Ranger« geht es in erster Linie darum, niedliche Lebewesen vor einer drohenden Versklavung zu bewahren. Natürlich läßt es sich dabei nicht vermeiden, den Laser zu gebrauchen und die Sklavenhändler und deren Handlanger unschädlich zu machen.

Erinnert Sie die Aufgabenstellung an einen sehr erfolgreichen, schon etwas älteren Spielautomaten? Fein, dann haben Sie ins Schwarze getroffen. Space Ranger ist nicht mehr und nicht weniger als eine grafisch aufgemotzte Neuaufgabe von »Defender«, das vor einigen Jahren die Spielhallen-Freaks begeistert hat. Sie flitzen über die horizontal scrollende Planetenoberfläche hinweg und suchen nach den verängstigten Lebewesen, die gerettet werden sollen. Zahlreiche Bösewichte versuchen dies zu verhindern. Auf einem Scanner sieht man, wer sich gerade wo tummelt.

Ihre Dienste werden auf dem Planeten Zyphoor, Josphoor und Carvix gebraucht. Jede Welt wartet mit ihrem Schurken auf die teilweise sehr lustig aussehenden. Auf Carvix ist es zum Beispiel sehr kalt. Schnee und Eis gibt es in Hülle und Fülle. So kann es durchaus vorkommen, daß jemand mit Schneebällen nach Ihnen wirft.



Leider erreicht dieser Defender-Verschnitt bei weitem nicht die Klasse seines Vorbilds. Die drei grafisch unterschiedlichen Planeten samt Lebewesen sind zwar optisch ganz nett anzusehen – spielerisch bietet Space Ranger nur mageren Durchschnittskost. Der gerühmte Soundchip Amiga muß sich ziemlich vernachlässigt vorkommen. Außer ein paar Bumm-Bumm-Geräuschen gibt es nichts von sich. Wer unbedingt ein Spiel dieser Art für seinen Amiga haben will, der kommt an Space Ranger momentan nicht vorbei.

Zum einen gibt es zur Zeit nichts Besseres und zum anderen ist es auch verhältnismäßig preiswert. Leider ein Spiel der versenkten Möglichkeiten, denn die Ansätze zu einer guten Ballerei sind da. (mg)



# 64'er

**SO FINE**  
**EXTRA**

**Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C 128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.**



**DM 49,90**

**DM 49.90\***



Gratia: 0002      Prov. 04  
R      3D-Gratia  
Mistral:      MP5 Support  
Eason Support  
Scarl-Maj hune  
Pseudo Scarl  
Fagil-Batgo  
Gratia Wandrin  
20 Miles  
Pic Leader  
Hardway  
Hardway

DM 39.90\*



Miss Austin      Sprite+  
 Circha Basic      3D Schach  
 Circha      RQ-Basi  
          Game Base  
          Audi 04      11  
 Shapes 04      11      Aufmerksamkei  
          1D-Movie-Maker      11  
          Circha Art      11  
          Super Ho dropy      11  
          Exp. a Plote.      11  
 Programme      11      Ho dropy

DM 39.90\*

## Adventure-Pack Vol. 1

Eckstein

**Scotford Yard**

DM 29.90\*

## The Best of Floppy Tools Volume 1

**Super Copy**

übertragend  
Der Wizard  
h3  
Thirty Seconds  
FALON  
Disk-Master  
EX-SMOK D03  
Date=18 Nov  
CPU#  
Verwaltung  
Restell-Nr. 38706  
PC  
Copy  
Status  
1st  
2nd  
3rd  
4th  
5th  
6th  
Finalload  
DMA 49

DM 49



# Markt & Technik

Software Schulung

## The Best of Floppy Tools Volume 2

Unterumfang: Antiknackpot (S 2-Diskette (54 Form))					
Produkt	7	"	"	"	Muster-Copy
A	"	"	Duo-Intercept	"	"
"	"	"	Tornado-Copy	"	"
"	"	"	Dr. Mahod	"	"
"	"	"	Hybrid-read/Save	"	"
Myra Parlett					
EXOS v3	"	"	"	"	Disk
Searcher	"	"	"	"	"
File-Manager	"	"	"	"	"
Super-Auto-Intt	"	"	"	"	"

**Hardware-Voraussetzung:** IBM 49...

DM 49-

Dieses Markt & Technik Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel







## Afterburner

Grafik	7									
Sound	5									
Power-Wertung	5									

**Die Spielhallen-Freaks hat »Afterburner« im Sturm erobert. Wird das 512-KByte-Modul für das Sega Master System genauso einschlagen?**

**M**t der »Afterburner«-Umsetzung für das Sega Master System stellt Sega gleich zwei Rekorde auf: Zum einen gab es noch nie ein Steckmodul für ein Videospiel-System, das satte 512 KByte Programmspeicher bietet. Zum anderen war der Zeitraum zwischen der Vorstellung des Spielautomaten und der Umsetzung für zu Hause, selbster Computer oder Videospiel, noch nie so kurz.

Natürlich muß die Sega-Ver-

sion ohne die beliebte Hydraulik auskommen. Am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert. Sie düsen mit Ihrem Abgangslager über verschiedene Gebiete hinweg, und müssen alles abschießen, was Ihnen in der Luft oder am Boden entgegenkommt. Die gegnerischen Flugzeuge greifen zum Größten im Formationsflug an. Sie nähern sich sowohl von vorne als auch von hinten. Zur Verteidigung stehen neben dem Maschinengewehr auch Raketen



Ready for take off - der Afterburner hebt ab



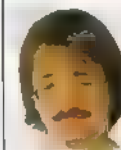
Gut!

Afterburner ist ähnlich wie „Space Harrier“, ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden. Wenn Sie Space Harrier schon nicht mochten sollten Sie die Finger von Afterburner lassen. Wer sich an dem simplen Spielprinzip nicht stört und Action satt mag, wird von der gelungenen Umsetzung des Arcade-Hits beeindruckt sein.

Ich hätte es nicht für möglich

geheissen, daß die Sega Version dem Automaten-Original so nahe kommt. Auch wenn die Qualität der Automaten-Musik und die Hydraulik fehlen. Damit geht natürlich viel Spielspaß verloren. Trotzdem ist Altertümern eines der Sega-Cartridges, das momentan bei mir mit am häufigsten in den Modschacht wandert. Die Grafik ist farbanfroh und die Flugzeuge und Schiffe ansprechend animiert. Das Spielgeld ist nach wie vor super und, sehr wichtig, allein das fliegereiche Können entscheidet über den High-Score.

Ein kurzes Testspiel vor dem Kauf kann allerdings nicht schaden, denn Atterburner trifft sicherlich nicht jedermanns Geschmack.

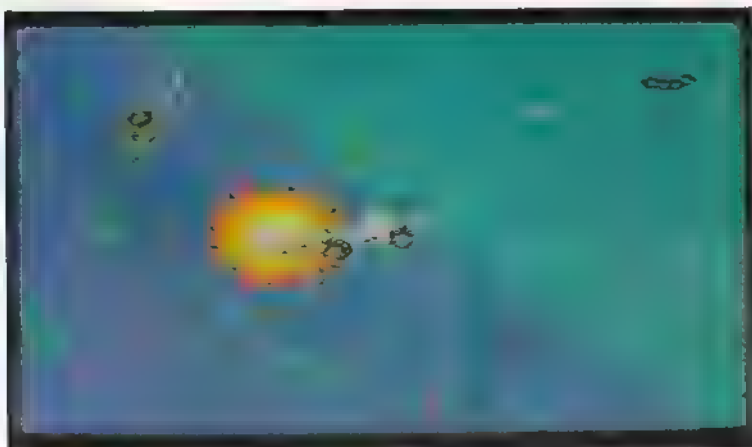


Na id...

Nun hat Sega den Afterburner auch auf sein Videospiel-System losgelassen. Bei mir hinterläßt der „Nachbrenner“ allenfalls

Sodabrennen, denn an spielerischer Einfalt ist das Programm kaum z. B. überbieten.

Ähnlich wie bei «Out Run» kaschiert der Automat das armselige Spielprinzip durch Hydraulik, Edel-Gratik und Hiiparaden-verdächtige Musik. Und obwohl sich die Programmierer bei der Umsetzung sehr viel Mühe gegeben haben, ist Afterburner auf dem Master System eine langweilige Angelegenheit – die Hardware kann's halt nicht besser.



**Burn, Baby, Burn** Schnelle 3D-Grafik beim Duell über den Wolken

in unbegrenzter Stückzahl zur Verfügung.

Leider wurden nicht alle Spielelemente, die man vom Arcade-Original her kennt, übernommen. Die Landung im Urwald und der Versorgungs-Flieger sind zum Beispiel vorhanden. Dagegen fehlt eine der mitreißendsten Szenen, der Flug durch den Canyon.

Errechenweise stimmen bei Afterburner die Sprites nicht, wenn sehr viele Objekte nebeneinander auf dem Bildschirm sind. Auch die von "Space Harrier" gewohnten unschönen Überschneidungen der Objekte kann man nicht feststellen. Das Modul wird in Deutschland übrigens erst Ende März erscheinen, zu unserem Test stand uns ein Vor-Produktionsmuster zur Verfügung. (mo)







# Soyka

DATEN-TECHNIK

Public Domain Software anfragen

## Grafik & Animation

217	07
231	07
241	07
251	07
261	07
271	07
281	07
291	07
301	07
311	07
321	07
331	07
341	07
351	07
361	07
371	07
381	07
391	07
401	07
411	07
421	07
431	07
441	07
451	07
461	07
471	07
481	07
491	07
501	07
511	07
521	07
531	07
541	07
551	07
561	07
571	07
581	07
591	07
601	07
611	07
621	07
631	07
641	07
651	07
661	07
671	07
681	07
691	07
701	07
711	07
721	07
731	07
741	07
751	07
761	07
771	07
781	07
791	07
801	07
811	07
821	07
831	07
841	07
851	07
861	07
871	07
881	07
891	07
901	07
911	07
921	07
931	07
941	07
951	07
961	07
971	07
981	07
991	07

## Lehrprogramme

91  
92  
93  
94  
95  
96  
97

## Literatur

08	20
09	20
10	20
11	20
12	20
13	20
14	20
15	20
16	20
17	20
18	20
19	20
20	20
21	20
22	20
23	20
24	20
25	20
26	20
27	20
28	20
29	20
30	20
31	20
32	20
33	20
34	20
35	20
36	20
37	20
38	20
39	20
40	20
41	20
42	20
43	20
44	20
45	20
46	20
47	20
48	20
49	20
50	20
51	20
52	20
53	20
54	20
55	20
56	20
57	20
58	20
59	20
60	20
61	20
62	20
63	20
64	20
65	20
66	20
67	20
68	20
69	20
70	20
71	20
72	20
73	20
74	20
75	20
76	20
77	20
78	20
79	20
80	20
81	20
82	20
83	20
84	20
85	20
86	20
87	20
88	20
89	20
90	20
91	20
92	20
93	20
94	20
95	20
96	20
97	20
98	20
99	20
100	20

## Tools und Utilities

10	07
11	07
12	07
13	07
14	07
15	07
16	07
17	07
18	07
19	07
20	07
21	07
22	07
23	07
24	07
25	07
26	07
27	07
28	07
29	07
30	07
31	07
32	07
33	07
34	07
35	07
36	07
37	07
38	07
39	07
40	07
41	07
42	07
43	07
44	07
45	07
46	07
47	07
48	07
49	07
50	07
51	07
52	07
53	07
54	07
55	07
56	07
57	07
58	07
59	07
60	07
61	07
62	07
63	07
64	07
65	07
66	07
67	07
68	07
69	07
70	07
71	07
72	07
73	07
74	07
75	07
76	07
77	07
78	07
79	07
80	07
81	07
82	07
83	07
84	07
85	07
86	07
87	07
88	07
89	07
90	07
91	07
92	07
93	07
94	07
95	07
96	07
97	07
98	07
99	07
100	07

## Unterhaltungs-Software

Alternate Reality the City

Retrospect

BMX Challenger

California Games

Der Herr der Ringe (DRT)

Flight Path 737

Galactic Invaders

Garfield II

Conan

International Karate

Into the Eagle's Nest

## Dateiverwaltung

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

LPO Filter

## Programmiersprachen

Dynamic World

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

Publiker 1000 Plus

## Musik-Programme

Music 2

Music 2

Music 2

Music 2

# Soyka

DATEN-TECHNIK

Wir laden die Software an...  
Hauptstr. 685 4630 Bochum 5  
Telefon 0234 4 93 41 343



# Great Golf

Grafik	6																		
Sound	4																		
Power-Wertung	5.5																		

Sega Master System  
59 Mark (Mega Cartridge) \* Sega

**Z**usammen mit «Great Golf» liegen nun schon ziemlich viele populäre Sportarten als Umsetzung für das Sega-Video-Spiel vor. Diesmal wartet ein Golfplatz mit 18 Bahnen voller Hindernisse und Überraschungen auf Sie.

Zwei Spielvarianten stehen zur Wahl. Ein normales Golf-Spiel für ein bis vier Personen oder ein spannender Zweikampf. Hierbei gewinnt derjenige, der mehr Löcher für sich entscheidet.

Der Bildschirm ist in zwei Fenster geteilt. Links erkennt man die Spielbahn mit allen Tücken aus der Vogelperspektive. Auf dem restlichen Platz sieht man den Golfer und die Bahn aus seiner Sicht.

Mittels der Fußstellung des Golfers bestimmen Sie die Flugbahn des Bales. Anschließend sollte man Windstärke- und -richtung prüfen und via Pfeil die Flugrichtung des Bales festlegen. Zu guter Letzt muß nur noch die Schlagstärke eingestellt werden. Dies wird alles per Joypad erledigt.

Haben Sie alle Faktoren mit-einbezogen, steht einem erfolgreichen Schlag nichts mehr im Weg. Wenn nicht, dann findet man den Ball entweder im Gebüsch, im Sandbunker oder im Wasser. Weder liegt der Ball schließlich nahe genug am Loch, geht das Spiel auf dem Grün weiter. Ein guter Putt – und schon ist eine Bahn geschafft. (mg)



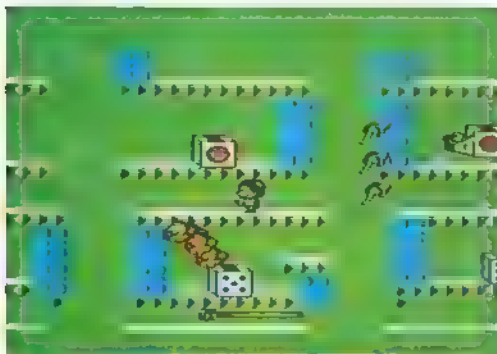
Bald ist's geschafft – die Fahne ist schon in Sichtnähe

Martin: «Par!»

Great Golf fällt im Vergleich zu «Great Basketball» und «Great Volleyball» deutlich ab. Man hat zwar die wichtigen Spielfaktoren beachtet und kann den Ball theoretisch an jeden beliebigen Ort schlagen. Richtiges Golf-Feeing will aber nicht aufkommen. Schade drum, denn die Spiel-leitung ist wieder einmal hervor-ragend. Auch bei der 3D-Grafik kann man kaum meckern. Sie ist lebensecht und gut gezeichnet, wenn auch etwas langsam.

Warum nur ein Kurs parat steht ist allerdings unverständlich. In-gendwann kennt man die 18 Lö-cher in- und auswendig.

Wer «nur» das Sega-Video-spiel zu Hause hat, und gerne ein Golfspiel haben will, der kann sich Great Golf trotzdem kaufen. Für «Leader Board»-verwöhnte Golfer gibt es aber keinen Grund, sich dieses Modul zuzu-legen. Es ist etwas besser als das Nintendo-Golf, kommt aber nicht an Leader Board heran.



Nur nicht nervös werden – jetzt ist der Feuerknopf gefragt!

Martin: «Klein aber fein»

Mit reichlich Verspätung kommt Teddy Boy nun endlich auch zu uns nach Deutschland. Für so eine kleine Card (32 KByte) sind 50 Runden eine ganze Menge.

An der leider nur mittelmäßigen Grafik ändert sich zwar in höheren Levels nicht viel, aber immer neue Labyrinth- und viele, viele seltsame Tiere sorgen für Abwechslung. Ich mag Teddy Boy ganz gerne und habe es

lange gespielt, obwohl es eigentlich eine recht simple, wenig spektakuläre Bauweise ist.

Wer super tolle und abwechslungsreiche Grafik erwartet, wird allerdings enttäuscht sein. Teddy Boy ist ein nettes, einfaches Spielchen, bei dem man zwar nicht viel denken muß, dafür wird aber mit Spielspaß nicht geizelt. Alles in allem kein schlechter Tip für Actionfans, die sich ein neues Spiel zulegen wollen.

# Teddy Boy

Grafik	6																		
Sound	6																		
Power-Wertung	6.5																		

Sega Master System  
49 Mark (Sega Card) \* Sega

**T**raum oder Alptraum – das ist hier die Frage. Es kommt nur darauf an, wie Sie sich in 50 Labyrinth-Gen-gen als Gettier zur Wehr setzen. So nützlich die Lebewesen teilweise aussehen, sie sind mindestens genauso gefährlich.

In jedem Labyrinth findet man zahlreiche Würfel, die eine Zahl zwischen eins und sechs anzeigen. Aus diesen Würfeln entschlipfen mit der Zeit die Tiere. Wieviel, hängt von den Augen ab, die der Würfel anzeigt. Ausgerüstet mit einem Gewehr und viel Sprungkraft, müssen Sie alle diese merkwürdigen Geschöpfe paralisieren. Wird eines davon getroffen, verformt es sich zu

einer Kugel, die man schnell einsammeln sollte. Verstreicht zuviel Zeit, erholt sich das Tier von dem Schock, und macht Ihnen erneut das Leben schwer.

Bleiben Sie nicht zu lange auf einem Fleck stehen. Der Boden unter Ihren Füßen wird nämlich nach kurzer Zeit wortwörtlich zu heiß und bricht durch. Wer rastet, der röstet.

Das Spielfeld scrollt zwar nach allen vier Richtungen, ist aber trotzdem nicht sehr groß. Was oben rausscrollt, kommt unten wieder rein. Genauso verhält es sich beim Links-Rechts-Scrolling. Bonusrunden, die zum Punkte-Scheitern dienen, sorgen nach jedem vierten Level für Abwechslung. (mg)



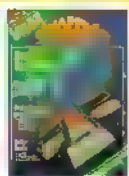
Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,- DM mit der beigehefteten Zahlkarte nach Seite 58.

## Atari XE/XL, Sinclair, Spectrum



**SONDERHEFT 0002 ATARI:**  
Hardware-Tests  
Poppy Spender  
Turbo Basic zum Ab-  
tippen



**SONDERHEFT 0020 ATARI XL:**  
Grundlagen Grafik  
Programmierung  
Dokumentation  
Alles über den XL



**SONDERHEFT 9902 SPECTRUM:**  
Großer Maschinen-  
sprache Kurs, viele  
Spiele- und Anwen-  
dungsprogramme



**SONDERHEFT 9901 SINCLAIR:**  
Jollies für den  
ZX8, Bauen mit dem  
Spectrum-Compu-  
ter-Interface

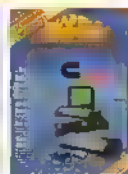
## Schneider-CPC



**SONDERHEFT 9903 SCHNEIDER 1:**  
Alle Schneider  
Computer im Ver-  
gleich, Grafik- und  
Soundprogrammierung



**SONDERHEFT 0001 SCHNEIDER 2:**  
RS 232 Schnittstelle  
in Selbstbau  
3-D-Grundlagen,  
Listing, Maschinensprache-Monitor



**SONDERHEFT 0004 SCHNEIDER 3:**  
Baseline-Einsteiger  
und Kartographie,  
eigene Programmierung,  
Kurs CP/M



**SONDERHEFT 0007 SCHNEIDER 4:**  
6x Seiten Listings  
Auswertung der 100,000-  
Byte-Diskettenaufwerke



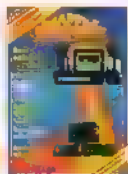
**SONDERHEFT 0010 SCHNEIDER 5:**  
Bauteile-Multifunktionskarte im Selbstbau,  
großer Maschinensprache  
Kurs



**SONDERHEFT 0013 SCHNEIDER 6:**  
Einführung in MS-  
DOS, vergleichbare  
Textverarbeitung für den CPC



**SONDERHEFT 0016 SCHNEIDER 7:**  
Giga-CAD am CPC,  
Tuning am CPC 464

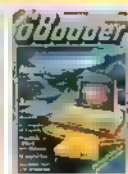


**SONDERHEFT 0018 SCHNEIDER 8:**  
EPR-Driver, Program-  
miersprachen

## Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



**SONDERHEFT 0003 68000er 1:**  
Vergleichende alle 68000, C,  
Pascal, Einführung in  
GEM und C



**SONDERHEFT 0006 68000er 2:**  
Programmiersprachen in der Amiga,  
C, Pascal, Amiga-3.0, Amiga-4.0



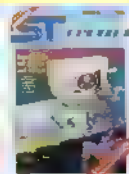
**SONDERHEFT 0009 68000er 3:**  
Video-Digitaler Bilder aus Bits und Bytes,  
Der Atari ST als Theatervideo



**SONDERHEFT 0012 68000er 4:**  
Alle Mac-Programme auf einen Blick,  
C, Pascal, Amiga, Atari ST,  
QL



**SONDERHEFT 0019 ST-MAGAZIN:**  
Alles in einem Heft,  
Assembler



**SONDERHEFT 0022 ST-MAGAZIN:**  
Kurse, Tutorials,  
Spielprogramme



**SONDERHEFT 0023 ST-MAGAZIN:**  
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung,  
in Word, in Mail, in Amiga, in Macintosh

## Programmiersprachen

## Hobby, Spiele



**SONDERHEFT 0008 COMPUTER ALS HOBBY:**  
Heimcomputer, Übersetzer, Hardware, Software, Listing, zum Abtippen



**SONDERHEFT 0011 SPIELE-TESTS:**  
Die Kräfte des Computers,  
80 Spiele-Tests, Listing, Musik-Software



**SONDERHEFT 0017 SP-TESTS:**  
SP-TESTS, Listing, Musik-Software



**SONDERHEFT 0021 SPIELE-TESTS:**  
80 Spiele-Tests, Listing, Musik-Software

## Software/Hardware



**SONDERHEFT 0005 PROGRAMMIERSPRACHEN:**  
Listing, Fortran, Pascal, C, Basic, Listing, Musik-Software



**SONDERHEFT 0014 SOFTWARE-TESTS:**  
C, Pascal, Listing, Musik-Software



**SONDERHEFT 0015 HARDWARE-TESTS:**  
Computer, Hardware, Listing, Musik-Software







# Alien Syndrome

[illegible]

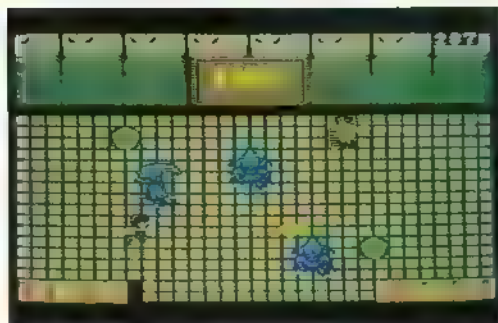
Sega Master System  
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

**S**pielautomaten-Umsetzungen sind zur Zeit »in«. Auch Sega bleibt im Trend und präsentiert seinen Arcade-Hit »Alien Syndrome« für das Sega Master System 256 KByte Programmcode schlummern in dem Modul, das Ende März in Deutschland erscheinen soll.

An Bord außerirdischer Raumschiffe befinden sich Hunderte ihrer Kampfgefährten, die dort gegen ihren Willen festgehalten werden. Es versteht sich von selbst, daß Sie nichts unversucht lassen, die Kameraden zu befreien. Das erste Raumschiff des Convoys ist Ihr erstes Ziel. Dummerweise werden die Gefangenen von grausamen Aliens

d a auch vor kaltblütigem Mord nicht zurückschrecken, strengstens bewacht. Zum Glück liegen in manchen Räumen nützliche Extrawaffen (zum Beispiel Flammenwerfer oder Laser) für Sie griffbereit. Sind alle Kammern befreit, sollten Sie schleunigst zum Ausgang eilen. Bevor allerdings das nächste, wesentlich größere Raumschiff in Angriff genommen werden kann, wartet noch ein Super-Allen.

Auf dem Bildschirm sieht man nur einen Teil des Raumschiffs. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Im Gegensatz zum Automaten kann die Sega-Version von Alien Syndrome nicht zu zweit gleichzeitig gespielt werden. (mq)



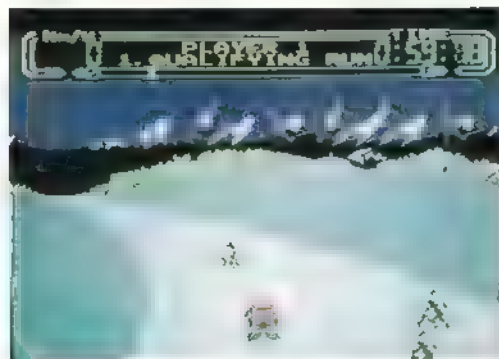
## Ein Kumpel wartet sehnsüchtig auf Rettung

Martin: »Nicht optimal«

Bei Alien Syndrome hat Segal leider etwas geschämpt. Ein Kritikpunkt ist zweifellos die Grafik. Deren Qualität reicht von mickrig (Level eins und zwei) über ganz gut (ab Level drei einschließlich der Aliens) bis hin zu fantastisch (Super-Alien nach erstem Level). Darüber hinaus bewegen sich nicht alle Aliens völlig rundherd. Das stört zwar den Spielablauf nicht, ist aber ungeschön. Unbegreiflich ist mir, wieso der Team-Modus des Automaten fehlt. 255

KByte sollten auch dafür Platz bieten

Von den oben genannten Mängeln einmal abgesehen, hat mir Alien Syndrome gut gefallen. Freunde von Action-Spielen, die dem Kartenzichnen nicht abgeneigt sind, werden lange Zeit ihre Freude an diesem Modus haben. Immer neue Raumschiffe und Aliens versprechen viel grafische Abwechslung, auch wenn sich das Spielprinzip nicht ändert.



Kiehlholznäher durch Tannenbäume auf der Piste

## Slalom

Graphik	7									
Sound	7									
Power-Wertung	6									

Nintendo Entertainment System  
69 Mark (Modul) \* Nintendo

**R**asante Gletscher-Act on mit Trickski-Einlagen sind bei dem 3D-Skirennen «Slalom» angesagt. Lassen Sie sich vom Namen nicht täuschen, muß man doch neben Slalomspisten auch steile Abfahrten mit Hindernissen meistern.

Leider geht es nicht ganz so zivilisiert wie bei einem Weizcup-Rennen zu. Oder haben Sie schon mal erlebt, daß Rodler und andere Pistenrowdys dem Wettkämpfer das Leben schwermachen? Zudem sorgen Schneemänner, Tannenbäume und kleinere Buckel für einigen Wirbel.

Wenn Sie eines der zahlreichen Tore verpassen, verringert sich automatisch die Geschwindigkeit des Rennläufers. Weit aus dem Rennen ist es.

wenn der Skifahrer stürzt. Bis er sich wieder aufrappelt, ver-  
rinnen wertvolle Sekunden.  
Können Sie einem Hindernis  
nicht mehr ausweichen, hilft  
nur noch ein kleiner Sprung.  
Während man in der Luft ist,  
dürfen Trickski-Kunststücke  
gezeigt werden, für die es Bo-  
nuspunkte gibt. Leider ver-  
lieren Sie bei einem Sprung et-  
was an Tempo.

Für jede Strecke gibt es ein Zeitlimit. Ist man schneller im Ziel, wird die restliche Zeit zu den Bonuspunkten, die in Sekunden umgerechnet werden, addiert. Genau so lange stören im nächsten Lauf keine Sonntagskifahrer. Damit die Kurven nicht so schnell langweilig wird, stehen drei Berge mit jeweils acht verschiedenen Strecken zur Auswahl. (mo)



## Die Muskelkater-Matte

**Eingerostete Videospieler aufgepaßt: Der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo bringt Euch konditionell wieder auf Vordermann.**

Grafik	6									
Sound	5									
Power-Wertung	7									

**D**ie Japaner lassen sich doch immer verrücktere Sachen einfallen. Ein Teppich als Joystickersatz für Videospiele ist wirklich nicht alltäglich. Das erste Spiel, das zusammen mit dem Teppich ausgeiefert wird, hat den Titel »Athletic World« und bietet fünf verschiedene Fitneß-Übungen.

Bevor Sie zu einem Wettkampf antreten, sollten Sie jede einzelne Disziplin gründlich üben. Der Trainings-Modus ist dazu ideal geeignet. Fangen wir mit dem Hürden auf an. Je schneller Sie mit Ihren Füßen abwechselnd auf die beiden roten Felder auf dem Teppich treten, desto flatter bewegt sich das Männchen auf dem Bildschirm. Kurz vor einer Hürde hilft nur ein weiterer Satz über das Hindernis. Genau wie beim Hürdenlauf springen Sie einfach in die Höhe.

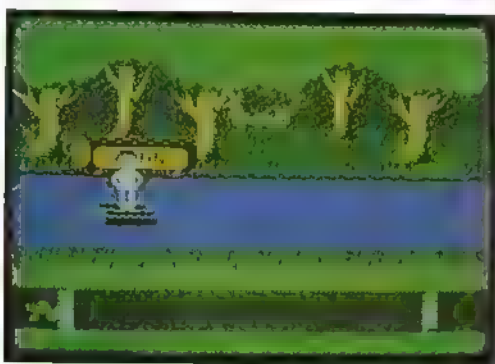
Beim Tunnelrennen kommt es vor allem auf Ihre Kondition an. An den gewaltigen Steigungen ist schon so mancher Spiele-Tester verzweifelt (Heinrich liegt immer noch unter dem Sauerstoff-Zeit). Wer sich da nicht voll ins Zeug legt, rutscht ab und muß nach einer kurzen Verschnaufpause wieder von ganz unten beginnen.

Zur Erholung sollte man sich anschließend der Floßfahrt widmen. Hier ist in erster Linie

gutes Timing und Augenmaß gefragt. Um den Baumstämmen auszuweichen, muß man sich entweder ducken (mit den Händen die beiden Felser vor den Füßen berühren) oder einfach darüber hinweghüpfen. Leder versperren zudem einige Felser den Weg. Ein kleiner Schritt nach links oder rechts, und schon wechset das Floß die Fahrbahn.

Richtig hektisch geht es beim Wildschweinrennen zu. Von vorne und hinten nähern sich unaufhaltsam einige Prachtexemplare dieser Tierart. Nur durch geschicktes Ausweichen läßt sich eine Karambolage vermeiden. Zu guter Letzt wartet noch eine Balance-Übung. Mit einem Fuß muß man auf Baumstämmen, die im Wasser liegen, entlanghüpfen. Mal mit dem rechten, mal mit dem linken Bein. Wer das nicht durchhält, nimmt ein unfreiwilliges Bad.

Nintendo Entertainment System  
189 Mark (inklusive dem Modul Athletic World)  
Bandai/Nintendo



**Eine halsbrecherische Floßfahrt wartet auf Euch**

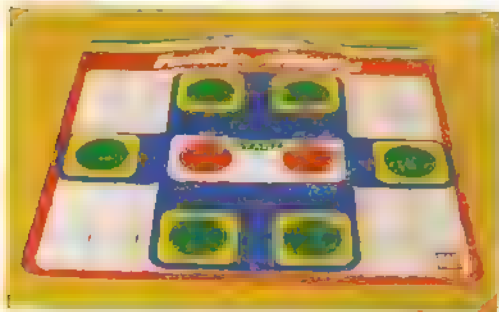
Martin "Schweißtreibend, aber lustig"

Wer von Zeit zu Zeit noch etwas anderes als seine Fingerringigkeit trancieren will, darf sich auf den Filz-Teppich freuen. Als Ausgleich zum stundenlangen Videospielen ist er ideal geeignet. Man kann seine Leistungen sofort ablesen und hat zudem noch einen Riesenspaß. Vor allem in einer Gruppe kommt tolle Stimmung auf (vielleicht eine Idee für die nächste Party?). Wer allerdings auf dem Standpunkt "Sport ist Mord" steht, der sollte

Man könnte zwar auch ein paar mal um den Häuserblock laufen, aber das bringt bei weitem nicht so vie. Laune. Ich treue mich auf die anderen Module für den Teppich. Athletic World ist zwar grafisch nicht berauschend, doch die fünf Disziplinen sind recht abwechslungsreich. Wer weiß, vielleicht mache ich später sogar mal Aerobic auf dem Teppich. Immer wieder

der die fünf Disziplinen wie gut sie bewältigt wurden, erfährt der wackere Sportler am Ende der Strapaze. Anhand einer Statistik können Sie ablesen, wo Ihre Stärken und Schwächen liegen (zum Beispiel Ausdauer und Reaktion).

Für erfahrene Sportler steht die Profi-Runde bereit. Neben all den bekannten Schikanen erwarten ihn Fledermäuse, Maulwürfe und anderes Getier, dem man reaktionsschnell ausweichen muß.



### Der Fitneß-Teppich nichts für Leute mit schwachem Herz

## Immer auf dem Teppich bleiben

Der F1neß Teppich kostet zusammen mit dem Modul »Athletic World« 189 Mark. Er wird mit einem gut zwei Meter langen Kabel, das man in Joystick-Port zwei einsteckt, mit dem N1ntend-Grundgerät verbunden. Mit dem Joypad N1ntend wählt man das Spiel aus und kann sich ab und zu eine kleine Ruhepause gönnen (sollen war die Pause-Taste so wichtig wie hier – Schnaufl!)

Zusammengelegt ist der Teppich (Obermaterial Plastik) schön kompakt auseinanderge-

fallt m 8ter stolze 1 x 1 Meter Er  
ist auf der Vorder- und Rückseite  
unterschiedlich bedruckt. Auf  
den ersten Blick macht der Tep-  
pich einen robusten Eindruck.  
Wie lange er unbeschadet tägliche  
Tritte verkraftet wird sich  
erst im Dauertest zeigen.

In Japan sind bereits sieben Filme-Module erhältlich. In Deutschland sollen sie im Lauf dieses Jahres veröffentlicht werden (zum Beispiel »Aerobics«, »Stadium Events« und - für Videospiel-Masochisten - ein Marathonrennen). (m)





# MEDIEN-CENTER

Werminger Str 45 (Marktpassage) 5860 Iserlohn Te 0 23 71 / 2 45 99



Alle Neuheiten immer superschnell und preiswert durch USA-Direktimport!

C64-Software	Kass.	Disk
Apollo 18	39,95	59,00
Airborne Ranger	49,95	65,00
Chuck Yeagers	49,95	59,95
Combat School	35,00	44,00
Defender of the Crown	49,95	65,00
Driller	49,95	59,95
Alien	34,95	49,95
Indoorsports	—	69,95
Jagd a Roten Okt.	49,95	65,00
Kolonialmacht	34,95	44,00
Outrun	39,95	49,95
PHM Pegasus	49,95	65,00
Project Stealth Fight	49,95	65,00
Skate or Die	39,95	59,95
Staine	34,95	49,95
Superstar Icehockey	34,95	49,95
Solid Gold Spielesammlung	39,95	49,95
Gauntlet Winter	34,95	49,95
Games etc.	34,95	49,95
Testdrive		

Amiga-Software	DM
Barbarian (Psygnosis)	DM 79,90
Bard's Tale	DM 99,00
Black Cauldron	DM 79,95
Dark Castle deutsch	DM 79,95
Ferrari Formula One	DM 98,00
Gee Bee Air Rally	DM 89,00
Goldrunner	DM 79,90
Grid Start	DM 35,00
Hollywood Hijinx	DM 89,00
Indoorsports	DM 89,00
Insanity Fight	DM 79,95
King of Chicago	DM 98,00
Land of Legends	DM 79,95
Moebius	DM 98,00
Ports of Call	DM 89,00
Shadow Gate	DM 49,95
Strange New World	DM 79,95
Terrorpods	DM 49,95
Trivial deutsch	DM 69,00
Test Drive deutsch	

Atari ST-Software	DM
Altair	DM 65,00
Auto Duell	DM 79,95
Crazy Cars	DM 65,00
3D Galaxy	DM 65,00
Eagles Nest	DM 65,00
Football Manager	DM 49,95
Formula 1 Grand Prix	DM 65,00
500 ccm Grand Prix	DM 65,00
Rings of Zithin	DM 79,95
Starglider	DM 79,95
Star Trek	DM 65,00
Star Wars	DM 65,00
Tanglewood	DM 65,00
Terrorpods	DM 79,95
Trauma	DM 65,00
UMS	DM 79,95

SOFTWARE-NEUHEITEN-SERVICE! Sie möchten schnell im Besitz aktueller Neuheiten sein? - Senden Sie uns eine Postkarte mit Namen, Alter, Telefon-Nr. und Computertyp und wir informieren Sie wöchentlich telefonisch über aktuelle Neuheiten auf dem Software-Markt.

IHA AMIGA PROFI

## Computer shop und Gamesworld Nürnberg

Jakobsplatz 2 (U-Bahn Weißer Turm)

Neueröffnung am 19.2.88

Geschäftszeiten 9.00-18.30 Uhr

## TOP-SPIELE zu TOP-PREISEN

Games für: C64, Atari ST, Amiga, IBM, Strategie, Brettspiele  
auf über 100 qm

Nur Laden - kein Versand

Versandanschrift: Computer shop und Gamesworld  
Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Telefon 089/5022463

Telefon Nürnberg: 09 11/20 30 28



## Clu Clu Land

Grafik	5									
Sound	5									
Power-Wertung	6.5									

**D**er hinterhältige Seeigel Urchin hat in einem geheimnisvollen unterirdischen Labyrinth eine ganze Menge Goldbarren versteckt. Es liegt an Ihnen, das Gold zu finden. Doch seien Sie auf der Hut, der Seeigel hat einige unangenehme Überraschungen auf Lager.

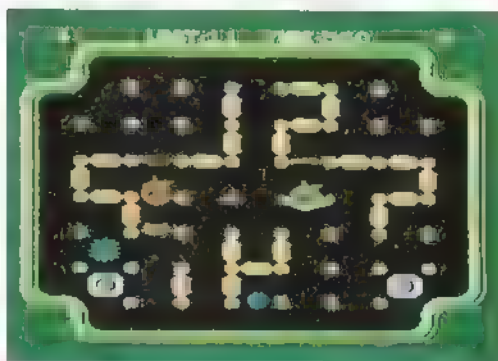
In jedem der 20 Räume bilden die versteckten Goldbarren eine bestimmte Figur. Sichtbar werden sie, indem man über sie hinwegläuft. Dabei kommen auch andere Sachen zum Vorschein. Neben leckeren Früchten finden sich nützliche Bonusgegenstände. Weniger erfreulich sind die Gummiseile, die zwischen manchen Pfosten gespannt sind. Wer dagegen prallt, wird zurückgeschleudert.

Die Steuerung der Speifigur ist etwas ungewöhnlich. Die zahlreichen Pforten in jedem

Raum dienen zur Richtungsänderung. Wenn das niedliche Tier mit seinen kurzen Armen danach greift, läuft es solange um den Pfosten, bis man das Joypad wieder losläßt. Kracht der kleine Goldsucher an die Wand, prallt er davon ab und läuft in die entgegengesetzte Richtung weiter.

Um sich gegen die Vasallen von Urchin zu verteidigen, kann man elektrische Schockwellen aussenden. Werden die Wächter getroffen, erstarren sie und lassen sich einfach wegschleppen. Die Brutstätten der Unholde sind leider unantastbar.

Die Farbe der Räume gibt den Schwierigkeitsgrad an. Nach jeweils fünf Runden lockt ein entspannender Bonuslevel. An der Suche nach den Goldbarren dürfen sich bis zu zwei Spieler (gleichzeitig) beteiligen. (mg)



Zwei Clu Clus hängen sich durchs Labyrinth

Martin, „Lustiges Team-Spiel mit Pfliff“

Ciu Ciu Land schägl in dieselbe Kerbe wie «Balloon Fight» und «Mario Bros.» Eine einfache aber originale Spielweise mit toller Zwei-Spieler-Modus und Spaß am Spiel. Doch Vorsicht, wer viel Abwachsung oder Dutzende grafisch unterschiedliche Levels erwartet, wird etwas enttäuscht sein.

Cru Cru Land ist ein nettes Spiel, das vor allem zu zweit sehr erheitend ist. Allein ist die Spielmotivation deutlich geringer. Die Steuerung des Goldsuchers ist zwar nicht alltaglich einprüfend, aber als sehr raffiniert. Da man den Goldsucher nicht anhalten kann, gibt es kaum Verschwendung.



Auf dem Nintendo hat man schon grafisch schöneres gesehen

## Pinball

Grafik	3								
Sound	3								
Power-Wertung	3.5								

Nintendo Entertainment System  
69 Mark (Modul) \* Nintendo

**W**issen Sie, mit was sich die Leute mitunter vergnügen, als es noch keine Computerspiele gab? Richtig, sie standen stundenlang vor großen silbrigen Kästen auf vier Füßen und droschen eine Metallkugel immer wieder nach oben – im Volksmund auch Filppern genannt. Wer »Pinball« und das Nintendo-Videospiel hat, darf nun auch zu Hause die Kugel flitzen lassen.

Da das Spielfeld recht groß ist, muß auf dem Bildschirm zwischen zwei Abschnitten umgeschaltet werden. In jedem Teil findet man zwei Flipper, die den Ball im Spiel halten sollen. Damit die Flipper nicht so eintönig ist, wurden einige Extras eingebaut. Berührt

da Kugel bestimmte Teile des Spielfeldes, erlebt man witzige Überraschungen.

Geht es Ihnen, den Ball in ein Loch auf der rechten Seite des Flippers zu platzieren, darf zur Beibehaltung eine Art »Mini-Breakout« mit Mario, dem Nintendo-Maskottchen, gespielt werden. Oder hätten Sie es gerne, wenn ein paar Pinguine mit Bällen jonglieren? Nichts einfacher als das, muß man die Kugel doch nur durch die Passagen nicht bündeln.

Ein bis zwei Spieler können abwechselnd antreten. Dank der zwei Schwierigkeitsstufen kommen auch Anfänger auf ihre Kosten und geraten nicht in Versuchung, das Modul vor lauter Frustration in die Ecke zu knallen. (m)

Martin' »Müder F lpper«

Dem Spiel Pinba, merkt man deutlich an, daß es schon gut vier Jahre auf dem Buckel hat. Die Grafik ist sehr bescheiden, und auch beim Sound wurde gespart. Als Fipper-Simulation an sich schneidet Pinba geringfügig besser ab. Die Programmierer haben sich ein paar Gags einfallen lassen, die Abwechslung ins Spiel bringen sollen. Leider ist ihnen das nur zum Teil ge-  
drückt.

Die wenigen witzigen Einnagen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich um Pinball nur äußerst mäßig lippert. Ich verspüre keine Lust mich längere Zeit mit diesem Spiel zu beschäftigen, obwohl ich ansonsten ganz gerne zu Computerclippern greife. Für 69 Mark ist Pinball entschieden zu teuer. Die älteren Module sollte man zu einem wesentlich niedrigeren Preis anbieten.







## Lode Runner

[illegible]

Atari XL/XE  
39 Mark (Modul) ★ Broderbund/Atari

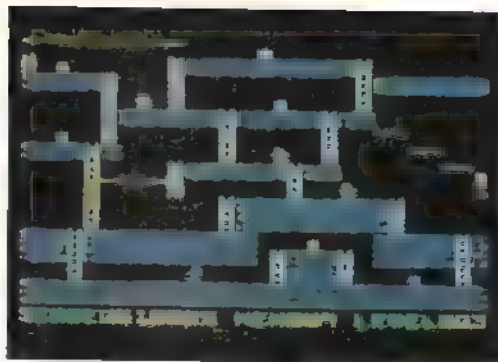
**E**iner der beliebtesten Kletterspiel-Klassiker ist zweifellos »Lode Runner«, das seinen Siegeszug auf fast allen Computer-Systemen bereits 1982 angetreten hat.

Die berüchtigten Weltraumpiraten des Bungeling-Imperiums haben der friedlichen Menschheit eine Jungerde Goldbarren gestohlen. Das Gold lagert in einem unterirdischen Labyrinth aus 75 Kammern. In den Räumen findet man neben den gesuchten Goldbarren noch Mauern, Leitern, Kletterstangen und natürlich eitle Bungelings. Ihre Aufgabe besteht nur darin, in jedem Raum alle Goldbarren aufzusammeln und sich von

den Wächtern nicht erwischen zu essen. Erst dann durften Sie den nächsten Raum betreten.

Neben Ihrem Verstand ist die Laser-Behr-Pistole, die es nützt Waffe, da Sie es gegen die Bungeelings einsetzen können. Mit ihrer Hilfe werden Löcher in den Boden gebohrt und auch wieder gestopft. Eserseits schaffen Sie sich so Durchgänge, durch die man sich fallen lassen kann. Zum anderen bleiben die bösen Ruben in diesen Löchern stecken und sind außer Gefecht gesetzt.

Wer alle 75 Leva's geschafft hat, kann sich sogar seine eigenen Räume bauen, die man allerdings nicht speichern kann. (m)



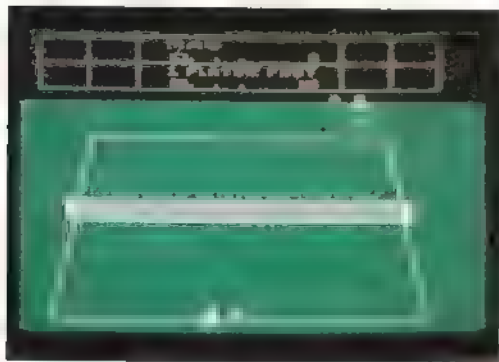
Ein Super-Oldie, der immer noch überzeugt

Martin „Unverwüstlich“

Einige Dinge ändern sich auch nach etlichen Jahren nicht. Darunter fällt meine Lode Runner-Besgeisterung. Ich habe es damals sehr gerne gespielt, und tue das auch heute noch. Das Spielprinzip von Lode Runner ist mindestens genauso fesselnd wie das von »Boulder Dash«.

Skeptiker mögen mir entgegenhalten, daß Grafik und

Sound für heutige Verhältnisse recht mickrig sind. Doch Lada Runner beeindruckt mit anderen Qualitäten, wie zum Beispiel durch enorm viel Spielwitz und -spaß. Einige Goldbarren liegen so gut versteckt, daß man zunächst lange tüfteln muß, bevor gegraben wird, denn wer steckt schon gerne im Mauerwerk fest? Alles in allem ein tolles Spiel.



## Aufschlag-Asse mit Pixel-Power

Martin: »Ganz schön flott.«

Real Sports Tennis ist nicht zu Unrecht eines der beliebtesten VCS-Spiele. Den Vergleich zum Activision-Tennis entscheidet es ganz klar für sich. Alanis spielt sich nämlich wirklich flott! In manchen Belangen ist es zwar etwas unrealistisch (keine Aufschlagfehler zum Beispiel) aber hauptsächlich, der Spielspaß ist vorhanden - und das nicht zu knapp.

immerhin gibt es drei Schlagvarianten, die neben guten Re-

aktionen auch etwas Taktik fordern. Neben dem unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus wurde sogar an einen Computer-Gegner gedacht, der einem zu Beginn ganz schön zu schaffen macht.

War ein unkompliziertes, flottes Tennis-Spiel sucht, ist mir Real Sports Tennis gut bedient. Einige spielerische Feinheiten fehlen zwar, aber im großen und ganzen kann man mit dieser Version durchaus zufrieden sein.

## Real Sports Tennis

Grafik	6								
Sound	2								
Power-Wertung	6.5								

Atari VCS 2600  
39 Mark (Modul) ★ Atari

**E**ine weitere Sport-Simulation aus der «Real Sports»-Reihe von Atari ist «Real Sports Tennis». Nicht zu verwechseln mit dem Tennis-Modul von Activision, das vor ein paar Jahren angeboten wurde, heute allerdings nicht mehr verkauft wird.

Das Spielfeld ist durch das Netz in zwei Felder geteilt. Aufschlagzonen wie beim richtigen Tennis gibt es leider nicht.

Gleich zu Beginn darf man seinen Namen eingeben. Die Spielgur auf dem Bildschirm folgt während dem Match brav ihren Joystick-Kommandos. Steht der Schwierigkeitsgrad-Schalter auf A, müssen Sie den Feuerknopf drücken, um den Schäger zu schwingen. Bei Position B wird der Spieler automatisch den Ball treffen.

wenn er in Re schwerte ist. Dieser Modus ist vor allem für Anfänger sehr empfehlenswert.

Beim Atari-Tennis gibt es drei verschiedene Schlagarten. Steht die Spielfigur still, wenn der Schläger geschwungen wird, folgt ein normaler Schlag. Läuft er vom Netz weg, kann man einen Lob erwarten. Für einen besonders harten Schlag müssen Sie sich auf das Netz zubewegen.



## Midnight Magic

Grafik	5,5									
Sound	4									
Power-Wertung	5,6									

**N**ach »Pinball«, das eines der ersten Module für das Atar VCS 2600 war, ist nun mit »Midnight Magic« die zweite Flipper-Simulation für dieses Videospiel-System erschienen.

Wer sich mit Computerspielen etwas auskennt, dem dürfte dieser Name ein Begriff sein. Moin gut! Magic ist nämlich der anerkannt beste Computer-Flipper. Obwohl es schon knapp vier Jahre auf dem Buckel hat, hat kei neues Produkt dessen spielerische Qualität erreicht. Im Vergleich zu den Computer-Versionen wurde die VCS-Umsetzung ziemlich abgespeckt. Hier gibt es leider kaum noch Besonderheiten oder witzige Einlagen. Berührt die Kugel bestimmte Teile des Flippers, hat dies meistens nur Auswirkungen auf ihr Punktergebnis.

Zwei Ausnahmen bestätigen in diesem Fall die Regel. Trifft man mit der Kugel am oberen Rand des Filppers das farbige Rechteck, auf das gerade ein Pfeil zeigt, werden die Stopper in den Auslaufbahnen aktiviert. Dies kleppt allerdings nur auf Schwierigkeitsstufe 4. Andernfalls (Stufe 6) sind die Stopper, die dafür sorgen, daß die Kugel nur in der Mitte zwischen den beiden Fipfern verlorengehen kann, von vornherein in Betrieb. Wie leicht geht es Ihnen sogar, mit vier! Können es eben Extraball zu ergattern (es müssen bestimmte Objekte nacheinander getroffen werden).

Die Bewegung der Kugel ist wie bei der Computer-Versionen sehr realistisch. Bis zu zwei Spieler dürfen sich am Flipper-Spaß beteiligen

(ကဝ)

Atari VCS 2600 (Atari XL/XE)  
39 Mark (Modul) ★ Atari



## Flipper-Matte endlich auch fürs VCS

Martin: «Reichl ch abgespeckt»

Etwas enttäuscht war ich schon, nachdem ich Midnight Magic ein paarmal gespielt hatte. Wo sind denn all die Extras hingekommen die mich beim Original so begeistert haben?

Im Vergleich zu „Pinball“ schneidet Midnight Magic aber deutlich besser ab. Zum Beispiel ist das Abprallverhalten der Kugel sehr realistisch. Hier haben

sich die Programmierer zum Glück am Vorbild orientiert

Midnight Magic spielt sich ganz gut auch wenn es nicht vollends überzeugen konnte. Nach längerem Flipper wird es etwas eintönig. Da aber für das VCS bis auf Pinball keine anderen Flipper-Simulationen angeboten werden, gibt es keine Alternative zu diesem Modul.

# 68000er Extra- Software

**Super-Software für Atari-Besitzer:  
CP/M-Z80-Emulator.  
Mit Harddisk-Treiber, Editor  
und vielen mehr...**

Der CP/M-Z80-Emulator eröffnet Ihnen den Zugriff auf das gewaltige Software-Angebot unter CP/M 2.2! Mit diesem Programmpaket können Sie CP/M-Programme von anderen Computertypen auf Ihrem Atari ST verwenden.

Auch der Einsatz einer Festplatte wird durch den Emulator unterstützt, so daß dem semiprofessionellen Einsatz Ihres Atan ST unter CP/M nichts im Wege steht.

**Lieferumfang:** Kurzeinführung zum Emulator, 3 1/2-Zoll-Boot-Diskette (TOS-Format), 3 1/2-Zoll-System-Diskette (CP/M-Format) mit CP/M-Systemprogrammen, Editor (EMED) und Kurzbeschreibung (englisch)

Hardware-Voraussetzung  
Atari ST (260 ST/520 ST/520 ST+)  
1040 ST, mit mindestens einem  
Floppy Laufwerk  
Optional: Harddisk für Atari ST

Bestell. Nr. 38710

**DM 69-\***

(Sfr 64 - 105 690, -)

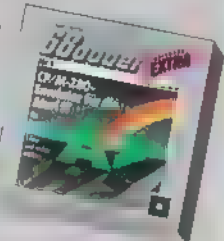
\* Unverbindliche  
Preiseempfehlung

**In Vorbereitung:**

68000er Extra Software, Vol. 2, Grafik  
1988, Bestell-Nr 38727, **DM 39,-\*** (sFr 35,-\*/öS 390,-\*)

68000er Extra Software, Vol 3, Anwendung  
1988, Bestell-Nr. 38728, **DM 49,-\*** (sFr 45,-\*/6S 490,-\*)

\* Unverbindliche Preisempfehlung





**D**aß man nicht nur mit supermoderner Technik und aufwendiger Verpackung wie zum Beispiel einer Hydraulik Erfolg hat, verdeutlicht eindrucksvoll das Spiel "Pac-Mania". Wenige haben damit gerechnet, viele haben es erhofft, alle sind begeistert. Pac-Man fasziniert die Massen gestern wie heute. Sein neuestes Abenteuer wird in diesen Tagen uraufgeführt. Sie sollten sich diese Vorstufe nicht entgehen lassen.

Pac-Man.a ist aber nicht der einzige interessante Spielautomat, den wir in dieser Ausgabe vorstellen. Daneben tummeln

**Neuaufgaben alter Klassiker sind seit längerem an der Tagesordnung. In diesen Monaten meldet sich ein Superstar vergangener Tage mit einem neuen Automaten zurück.**

sich unter anderem zwei Nachzieher des altbekannten »Nemes 5«

»Exzitsus« ist einer der beiden Neuzugänge, die auf der Actionwelle ganz oben schwimmen wollen. Ob er das allerdings schaffen wird, ist fraglich, denn die Konkurrenz ist groß. Einen seiner größten Gegenspieler testen wir auch in dieser Ausgabe von Power

Play: Bei «R-Type» wimmelt es nur so von Extrawaffen. Man braucht fast ein Notizbuch, um sich alle zu merken und sie im richtigen Moment einzusetzen. Darüber hinaus verbucht dieses Spiel mit teilweise sehr hervorragender Grafik und eindrucksvollen Weltraum-Monstern.

Der vierte im Bunde präsentiert sich als Vertreter der

»Ghosts'n Goblins«-Varianten Als Besonderheit wartet er mit sage und schreibe drei Feuer-tasten auf, den Steuerrknüppel nicht zu vergessen. Zu dumm, daß man nur zwei Hände hat. Natürlich kommt auch dieses Spiel nicht ohne Extrawaffen aus.

In der nächsten Ausgabe von Power Play werden wir Euch darüber informieren, was uns im Laufe dieses Jahres an interessanten Spiele-Neuheiten erwartet. Ende Januar lud Frankfurt zu einer der größten Spielautomaten-Messen ein, die wir natürlich auch besucht haben. (mo)

## EXZISUS

**Ein Sternensoldner kämpft mit unbekannten Mächten, denen schon ganze Raumschiff-Flotten zum Opfer gefallen sind. Wird er die Schlacht mit dem Bösen für sich entscheiden können?**



## Der gelbe Obermütz spuckt kräftig Laser-Salven

**S**o reißerisch die Hintergrund-Story auch ist, sie kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß uns mit »Exzelsus« der x-te »Hermes-Cone« ins Haus steht. Das Spiel hallen-Publikum lechzt anscheinend nach immer neuen Weltraumschächten, die per Extrawaffe und Laserschuß entschaden werden.

Wie man es nicht anders erwarten durfte, scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jede Menge feindliche Raumschiffe haben nichts anderes zu tun als auf Ihr eigenes Gefährt zu schießen. Zum Glück sind Sie

nicht ganz wehrlos. Gleich von Beginn an verfügt man über ein leistungsstarkes Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit Ihrer Gegner im Lauf des Spieles ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben amiröse Kapseln, die bereitwillig nützliche Hilfen preisgeben, sobald sie per Schuß geöffnet wurden.

Eines der wertvollsten Extras verbirgt sich hinter dem Symbol »O«. Wird es aufgenommen, erhalten Sie ein Begleitschiff, das Ihnen hilft, die

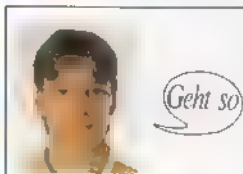
Graphik	5								
Sound	4								
Power-Wertung	5								

Bösewichte in die Schranken zu weisen. Bis zu zwei dieser Kampffähren können so aktiviert werden. Daneben tummeln sich die altbekannten Extrawaffen auf dem Schlachtfeld: zum Beispiel höhere Schußfolge, Laser oder Raketen.

Das Spiel wartet mit wenig Neuem auf Raumschiffe, die im Formationsflug angreifen oder bodengestützte Abwehranlagen sind an der Tagesordnung. Nach einer gewissen Zeit taucht ein Superschurke auf, der ganz schön viele Treffer vertragen kann, ehe er

schließt doch klein begeben muß. Besonders witzig ist der verkappte »Yeti« am Ende des zweiten Levels. Manche Situationen sind mit dem richtigen Extra wesentlich einfacher zu meistern. Ein bißchen Takt gehört neben flinken Reaktionen auch zum Erfolgsrezept.

Die Hintergrundgrafik ändert sich nach jedem Level. Musikalisch hat Exzissus nicht viel zu bieten. Soundeffekte, die man alle irgendwo schon mal gehört hat, mischen sich unter die Musik. Einen Preis für Originalität gewinnt dieses Spiel bestimmt nicht. (mg)



Normalerweise bin ich für jedes gute Ballerspiel vom »Venus«-Typ zu haben. Aber »Exzussus« hat mich doch ziemlich enttäuscht. Damit will ich nicht sagen, daß es schlecht ist, denn auf der anderen Seite wäre ich froh, wenn ich es in dieser Form zu Hause spielen könnte. Der Haken dabei ist, daß Exzissus in der Spielhöhe steht, und da muß man doch etwas höhere Qualitätsmaßstäbe anlegen. Im Vergleich zu »R-Type«, das auch in dieser Ausgabe von Power Play

geleitet wird, sieht Exzisus jedenfalls recht arm aus. Den Programmierern sind anscheinend die guten Ideen ausgegangen: viele Extrawaffen, immer neue Formationen, leuchtende Raumschiffe und am Ende eines Levels ein Oberschurke – alles gut und schön, aber das hatten wir alles schon mal.

Darüber hinaus ist die Grafik von Exzisus nur mittelmäßig. Mir sind keine besonders gelungenen Monster aufgefallen. Auch der Sound könnte wohl aus besser sein. Es ist müßig, zu erwähnen, daß sich Exzisus wie fast alle Automaten ziemlich gut spielt, obwohl es keinen Team-Modus für zwei Spieler gibt. Das reicht aber heutzutage nicht mehr aus, um mich zu begeistern. Vor zwei bis drei Jahren wäre Exzisus sensationell gewesen, heute verankert es im Mittelmaß.







## Pac-Mania

Der erfolgreichste Videospiel-Held aller Zeiten feiert eine unerwartete Auferstehung. Die Feinde sind zahlreicher, die Labyrinth noch komplizierter.

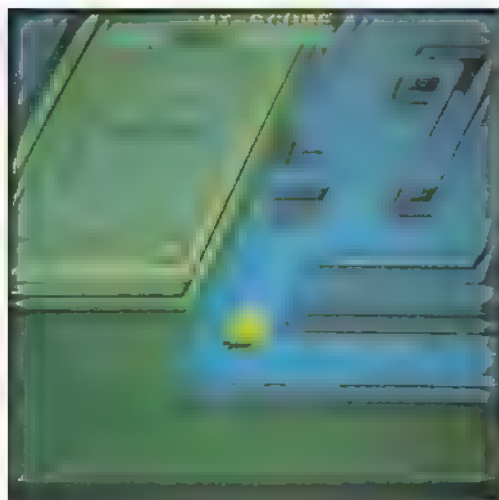
Grafik	7.5								
Sound	6								
Power-Wertung	8								

**A**ls ein findiger Japaner im Jahr 1979 das Spiel «Pac-Man» programmierte, dachte er wohl nicht im Traum daran, daß man es noch nach knapp zehn Jahren spielen würde. Nach Pac-Man, «Ms. Pac-Man», «Super Pac-Man», «Mr. Pac-Man» und «Pac-Land» erfreut nun «Pac-Mania» die Herzen der Fans des kleinen Mampfers.

Gegenüber dem Original hat sich einiges geändert. Nicht weniger als sechs Gespenster

müssen aufgemampft werden, um den nächsten Level zu erreichen. Dies ist bei Pac-Mania um so reizvoller, denn die verschiedenen Labyrinth sind grafisch völlig unterschiedlich.

Da das Spiefeld ziemlich groß ist, scrollt es in alle vier Richtungen. Deshalb kann es durchaus vorkommen, daß nicht alle Gespenster auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zum Glück haben die Programmierer bei Pac-Man ein neues Talent entdeckt. Jetzt kann er so-



### Pac-Man hat nu! prinsen bel seloem Super-Comeback

machen Jagd auf den hungrigen Pac-Man. Pinky, Inky, Clyde, Sze. Blinky und Funky lassen nichts unversucht, ihn in einer Ecke des großen Labyrinths einzukesseln. Zum Glück gibt es ja die Krattpillen, die den Gespenstern gehörig Furcht einflößen – wenn auch nur für kurze Zeit. Leider regenerieren sich die Geister ziemlich schnell wieder. Vergessen Sie im Eifer der Jagd nicht ihre eigentliche Aufgabe: Alle Pillen, die in den Gängen liegen.

ger springen. Wenn er von zwei Geistern in die Zange genommen wird, und keine Kratze in der Nähe ist, hilft nur noch ein gewagter Sprung über einen Bösewicht. Das lassen sich die Gespenster a lerdings nur bis zum dritten Level gefallen, dann schlagen sie mit den gleichen Mitteln zurück. Wenn sich Geist und Pac-Man in der Luft treffen, stas für ihn genauso ungesund wie eine Berührung mit seinen Feinden auf dem Boden.

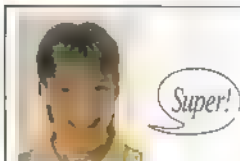


**Pac-Man endlich in 3D - mit scrollenden Labyrinthen und mehr Geistern denn je**

Das Besondere an Pac-Man sind allerdings nicht das Spring-Talent von Pac-Man oder die großen Spielfelder. Im Gegensatz zu allen anderen Pac-Man-Versionen sieht man diesmal das Labyrinth von schräg oben. Für das Spiel ist dies sehr wichtig, denn in späteren Levels muß unser Pac-

Man auch Treppen steigen  
(oder besser raufhüpfen).

Wenn die ersten Level zu einfach sind, der kann gleich mit der zweiten oder vierten Runde beginnen. Eine Umsetzung für Heimcomputer ist noch nicht geplant. Das kann sich aber in den nächsten Monaten schnell ändern. (mal)



Mich kann bezug auf Video-, Computer- und Automatenspiele eigentlich nicht mehr viel überraschen aber als ich zum ersten Mal Pac-Man in der Spielhalle sah, war ich doch ziemlich von der Socken. Als Pac-Man Freak (oder besser Verrückter) der ersten Stunde ehema ge VCS-Besitzer war den woh kaum den Tag vergessen als Pac-Man für das 2600 ausgeliefert wurde, war die Freude natürlich groß. Ich habe

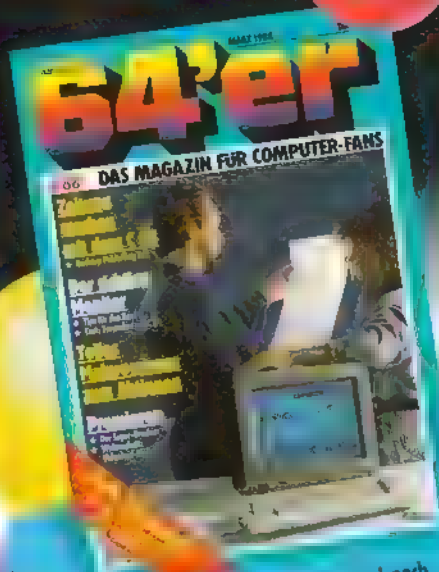
jedes Abenteuer der Familie Pac-Man mit Begeisterung verfolgt.

Keine Frage, daß ich mich sofort an den Joystick setze, und Pac-Man durch die Gänge, agte. Ich war derart von dem Spiel fasziniert, daß ich darüber die Zeit total vergaß. Es macht einfach unglaublich viel Spaß. So pr mißte das Spielprinzip auch ist, so fessele ich es. Die Programmierer haben sich zwar nicht viel Neues entfallen lassen, dafür aber das Richtige. Wie heißt es doch so schön: Weniger ist mehr.

Für Pac-Man-Fans ein Traum: für alle anderen auf jeden Fall ein Probispiel wert. Hoffen wir, er barmt sich bald ein Software-Maus und beschert uns gelungene Jmsetzungen. Bis dahin werden bast miri noch viele Markstucke in den Schind des Automaten wandern



# Mitspieler gesucht!



Mit 64'er Nr. 3/88 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- So aktuell
- Die neuesten Adventure-Mixe
- Rugby Boy, Off Road, Trümpfen, ein
- King des Monats EGA-Aspiranten z. Antipe
- 20 Programme in Test-Gedächtniswettbewerb
- Ein Programm mit Gestaltungswettbewerb
- Was die Monitore und Fernseher über den Computer

Bis 10. März beim Zeitschriftenhändler



Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 3/88

- «Strike Fleet» und «Octopus» für den C64
- «Zorch» auf dem Archimedes
- «Ruck» für Atari ST
- «Garten» für Amiga
- Ein Interview mit dem «Ploona» Programmierer

Bis 6. März beim Zeitschriftenhändler

Wenn Ihr unsere zwei Mitspieler testen wollt, dann folgt das nebenstehende Kennenlern-Angebot aus und Ihr bekommt je ein Gratis-Magazin zum Probieren!

## Kennenlern-ANGEBOT 64'er

**Happy Computer**

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postleitzahl: \_\_\_\_\_

Stadt: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Computer: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

Monitor: \_\_\_\_\_

Drucker: \_\_\_\_\_

Speicher: \_\_\_\_\_

Software: \_\_\_\_\_

Andere: \_\_\_\_\_

Bitte anbei:

1. 64'er Nr. 3/88

2. 64'er Nr. 4/88

3. 64'er Nr. 5/88

4. 64'er Nr. 6/88

5. 64'er Nr. 7/88

6. 64'er Nr. 8/88

7. 64'er Nr. 9/88

8. 64'er Nr. 10/88

9. 64'er Nr. 11/88

10. 64'er Nr. 12/88

11. 64'er Nr. 13/88

12. 64'er Nr. 14/88

13. 64'er Nr. 15/88

14. 64'er Nr. 16/88

15. 64'er Nr. 17/88

16. 64'er Nr. 18/88

17. 64'er Nr. 19/88

18. 64'er Nr. 20/88

19. 64'er Nr. 21/88

20. 64'er Nr. 22/88

21. 64'er Nr. 23/88

22. 64'er Nr. 24/88

23. 64'er Nr. 25/88

24. 64'er Nr. 26/88

25. 64'er Nr. 27/88

26. 64'er Nr. 28/88

27. 64'er Nr. 29/88

28. 64'er Nr. 30/88

29. 64'er Nr. 31/88

30. 64'er Nr. 32/88

31. 64'er Nr. 33/88

32. 64'er Nr. 34/88

33. 64'er Nr. 35/88

34. 64'er Nr. 36/88

35. 64'er Nr. 37/88

36. 64'er Nr. 38/88

37. 64'er Nr. 39/88

38. 64'er Nr. 40/88

39. 64'er Nr. 41/88

40. 64'er Nr. 42/88

41. 64'er Nr. 43/88

42. 64'er Nr. 44/88

43. 64'er Nr. 45/88

44. 64'er Nr. 46/88

45. 64'er Nr. 47/88

46. 64'er Nr. 48/88

47. 64'er Nr. 49/88

48. 64'er Nr. 50/88

49. 64'er Nr. 51/88

50. 64'er Nr. 52/88

51. 64'er Nr. 53/88

52. 64'er Nr. 54/88

53. 64'er Nr. 55/88

54. 64'er Nr. 56/88

55. 64'er Nr. 57/88

56. 64'er Nr. 58/88

57. 64'er Nr. 59/88

58. 64'er Nr. 60/88

59. 64'er Nr. 61/88

60. 64'er Nr. 62/88

61. 64'er Nr. 63/88

62. 64'er Nr. 64/88

63. 64'er Nr. 65/88

64. 64'er Nr. 66/88

65. 64'er Nr. 67/88

66. 64'er Nr. 68/88

67. 64'er Nr. 69/88

68. 64'er Nr. 70/88

69. 64'er Nr. 71/88

70. 64'er Nr. 72/88

71. 64'er Nr. 73/88

72. 64'er Nr. 74/88

73. 64'er Nr. 75/88

74. 64'er Nr. 76/88

75. 64'er Nr. 77/88

76. 64'er Nr. 78/88

77. 64'er Nr. 79/88

78. 64'er Nr. 80/88

79. 64'er Nr. 81/88

80. 64'er Nr. 82/88

81. 64'er Nr. 83/88

82. 64'er Nr. 84/88

83. 64'er Nr. 85/88

84. 64'er Nr. 86/88

85. 64'er Nr. 87/88

86. 64'er Nr. 88/88

87. 64'er Nr. 89/88

88. 64'er Nr. 90/88

89. 64'er Nr. 91/88

90. 64'er Nr. 92/88

91. 64'er Nr. 93/88

92. 64'er Nr. 94/88

93. 64'er Nr. 95/88

94. 64'er Nr. 96/88

95. 64'er Nr. 97/88

96. 64'er Nr. 98/88

97. 64'er Nr. 99/88

98. 64'er Nr. 100/88

99. 64'er Nr. 101/88

100. 64'er Nr. 102/88

101. 64'er Nr. 103/88

102. 64'er Nr. 104/88

103. 64'er Nr. 105/88

104. 64'er Nr. 106/88

105. 64'er Nr. 107/88

106. 64'er Nr. 108/88

107. 64'er Nr. 109/88

108. 64'er Nr. 110/88

109. 64'er Nr. 111/88

110. 64'er Nr. 112/88

111. 64'er Nr. 113/88

112. 64'er Nr. 114/88

113. 64'er Nr. 115/88

114. 64'er Nr. 116/88

115. 64'er Nr. 117/88

116. 64'er Nr. 118/88

117. 64'er Nr. 119/88

118. 64'er Nr. 120/88

119. 64'er Nr. 121/88

120. 64'er Nr. 122/88

121. 64'er Nr. 123/88

122. 64'er Nr. 124/88

123. 64'er Nr. 125/88

124. 64'er Nr. 126/88

125. 64'er Nr. 127/88

126. 64'er Nr. 128/88

127. 64'er Nr. 129/88

128. 64'er Nr. 130/88

129. 64'er Nr. 131/88

130. 64'er Nr. 132/88

131. 64'er Nr. 133/88

132. 64'er Nr. 134/88

133. 64'er Nr. 135/88

134. 64'er Nr. 136/88

135. 64'er Nr. 137/88

136. 64'er Nr. 138/88

137. 64'er Nr. 139/88

138. 64'er Nr. 140/88

139. 64'er Nr. 141/88

140. 64'er Nr. 142/88

141. 64'er Nr. 143/88

142. 64'er Nr. 144/88

143. 64'er Nr. 145/88

144. 64'er Nr. 146/88

145. 64'er Nr. 147/88

146. 64'er Nr. 148/88

147. 64'er Nr. 149/88

148. 64'er Nr. 150/88

149. 64'er Nr. 151/88

150. 64'er Nr. 152/88

151. 64'er Nr. 153/88

152. 64'er Nr. 154/88

153. 64'er Nr. 155/88

154. 64'er Nr. 156/88

155. 64'er Nr. 157/88

156. 64'er Nr. 158/88

157. 64'er Nr. 159/88

158. 64'er Nr. 160/88

159. 64'er Nr. 161/88

160. 64'er Nr. 162/88

161. 64'er Nr. 163/88

162. 64'er Nr. 164/88

163. 64'er Nr. 165/88

164. 64'er Nr. 166/88

165. 64'er Nr. 167/88

166. 64'er Nr. 168/88

167. 64'er Nr. 169/88

168. 64'er Nr. 170/88

169. 64'er Nr. 171/88

170. 64'er Nr. 172/88

171. 64'er Nr. 173/88

172. 64'er Nr. 174/88

173. 64'er Nr. 175/88

174. 64'er Nr. 176/88

175. 64'er Nr. 177/88

176. 64'er Nr. 178/88

177. 64'er Nr. 179/88

178. 64'er Nr. 180/88

179. 64'er Nr. 181/88

180. 64'er Nr. 182/88

181. 64'er Nr. 183/88

182. 64'er Nr. 184/88

183. 64'er Nr. 185/88

184. 64'er Nr. 186/88

185. 64'er Nr. 187/88

186. 64'er Nr. 188/88

187. 64'er Nr. 189/88

188. 64'er Nr. 190/88

189. 64'er Nr. 191/88

190. 64'er Nr. 192/88

191. 64'er Nr. 193/88

192. 64'er Nr. 194/88

193. 64'er Nr. 195/88

194. 64'er Nr. 196/88

195. 64'er Nr. 197/88

196. 64'er Nr. 198/88

197. 64'er Nr. 199/88

198. 64'er Nr. 200/88

199. 64'er Nr. 201/88

200. 64'er Nr. 202/88

201. 64'er Nr. 203/88

202. 64'er Nr. 204/88

203. 64'er Nr. 205/88

204. 64'er Nr. 206/88

205. 64'er Nr. 207/88

206. 64'er Nr. 208/88

207. 64'er Nr. 209/88

208. 64'er Nr. 210/88

209. 64'er Nr. 211/88

210. 64'er Nr. 212/88

211. 64'er Nr. 213/88

212. 64'er Nr. 214/88

213. 64'er Nr. 215/88

214. 64'er Nr. 216/88

215. 64'er Nr. 217/88

216. 64'er Nr. 218/88

217. 64'er Nr. 219/88

218. 64'er Nr. 220/88

219. 64'er Nr. 221/88

220. 64'er Nr. 222/88

221. 64'er Nr. 223/88

222. 64'er Nr. 224/88

223. 64'er Nr. 225/88

224. 64'er Nr. 226/88

225. 64'er Nr. 227/88

226. 64'er Nr. 228/88

227. 64'er Nr. 229/88

228. 64'er Nr. 230/88

229. 64'er Nr. 231/88

230. 64'er Nr. 232/88

231. 64'er Nr. 233/88

232. 64'er Nr. 234/88

233. 64'er Nr. 235/88

234. 64'er Nr. 236/88

235. 64'er Nr. 237/88

236. 64'er Nr. 238/88

237. 64'er Nr. 239/88

238. 64'er Nr. 240/88

239. 64'er Nr. 241/88

240. 64'er Nr. 242/88

241. 64'er Nr. 243/88

242. 64'er Nr. 244/88

243. 64'er Nr. 245/88

244. 64'er Nr. 246/88

245. 64'er Nr. 247/88

246. 64'er Nr. 248/88

247. 64'er Nr. 249/88

248. 64'er Nr. 250/88

249. 64'er Nr. 251/88

250. 64'er Nr. 252/88

251. 64'er Nr. 253/88

252. 64'er Nr. 254/88

253. 64'er Nr. 255/88

254. 64'er Nr. 256/88

255. 64'er Nr. 257/88

256. 64'er Nr. 258/88

257. 64'er Nr. 259/88

258. 64'er Nr. 260/88

259. 64'er Nr. 261/88

260. 64'er Nr. 262/88

261. 64'er Nr. 263/88

262. 64'er Nr. 264/88

263. 64'er Nr. 265/88

264. 64'er Nr. 266/88

265. 64'er Nr. 267/88

266. 64'er Nr. 268/88

267. 64'er Nr. 269/88

268. 64'er Nr. 270/88

269. 64'er Nr. 271/88

270. 64'er Nr. 272/88

271. 64'er Nr. 273/88

272. 64'er Nr. 274/88

273. 64'er Nr. 275/88

274. 64'er Nr. 276/88

275. 64'er Nr. 277/88

276. 64'er Nr. 278/88

277. 64'er Nr. 279/88

278. 64'er Nr. 280/88

279. 64'er Nr. 281/88

280. 64'er Nr. 282/88

281. 64'er Nr. 283/88

282. 64'er Nr. 284/88

283. 64'er Nr. 285/88

284. 64'er Nr. 286/88

285. 64'er Nr. 287/88

286. 64'er Nr. 288/88

287. 64'er Nr. 289/88

288. 64'er Nr. 290/88

289. 64'er Nr. 291/88

290. 64'er Nr. 292/88

291. 64'er Nr. 293/88

292. 64'er Nr. 294/88

293. 64'er Nr. 295/88

294. 64'er Nr. 296/88

295. 64'er Nr. 297/88

296. 64'er Nr. 298/88

297. 64'er Nr. 299/88

298. 64'er Nr. 300/88

299. 64'er Nr. 301/88

300. 64'er Nr. 302/88

301. 64'er Nr. 303/88

302. 64'er Nr. 304/88

303. 64'er Nr. 305/88

304. 64'er Nr. 306/88

305. 64'er Nr. 307/88

306. 64'er Nr. 308/88

307. 64'er Nr. 309/88

308. 64'er Nr. 310/88

309. 64'er Nr. 311/88

310. 64'er Nr. 312/88

311. 64'er Nr. 313/88

312. 64'er Nr. 314/88

313. 64'er Nr. 315/88

314. 64'er Nr. 316/88

315. 64'er Nr. 317/88

316. 64'er Nr. 318/88

317. 64'er Nr. 319/88

318. 64'er Nr. 320/88

319. 64'er Nr. 321/88

320. 64'er Nr. 322/88

321. 64'er Nr. 323/88

322. 64'er Nr. 324/88

323. 64'er Nr. 325/88

324. 64'er Nr. 326/88

325. 64'er Nr. 327/88

326. 64'er Nr. 328/88

327. 64'er Nr. 329/88

328. 64'er Nr. 330/88

329. 64'er Nr. 331/88

330. 64'er Nr. 332/88

331. 64'er Nr. 333/88

332. 64'er Nr. 334/88

333. 64'er Nr. 335/88

334. 64'er Nr. 336/88

335. 64'er Nr. 337/88

336. 64'er Nr. 338/88

337. 64'er Nr. 339/88

338. 64'er Nr. 340/88

339. 64'er Nr. 341/88

340. 64'er Nr. 342/88

341. 64'er Nr. 343/88

342. 64'er Nr. 344/88

343. 64'er Nr. 345/88

344. 64'er Nr. 346/88

345. 64'er Nr. 347/88

346. 64'er Nr. 348/88

347. 64'er Nr. 349/88

348. 64'er Nr. 350/88

349. 64'er Nr. 351/88

350. 64'er Nr. 352/88

351. 64'er Nr. 353/88

352. 64'er Nr. 354/88

353. 64'er Nr. 355/88

354. 64'er Nr. 356/88

355. 64'er Nr. 357/88

356. 64'er Nr. 358/88

357. 64'er Nr. 359/88

358. 64'er Nr. 360/88

359. 64'er Nr. 361/88

360. 64'er Nr. 362/88

361. 64'er Nr. 363/88

362. 64'er Nr. 364/88

363. 64'er Nr. 365/88

364. 64'er Nr. 366/88

365. 64'er Nr. 367/88

366. 64'er Nr. 368/88

367. 64'er Nr. 369/88

368. 64'er Nr. 370/88

369. 64'er Nr. 371/88

370. 64'er Nr. 372/88

371. 64'er Nr. 373/88

372. 64'er Nr. 374/88

373. 64'er Nr. 375/88

374. 64'er Nr. 376/88

375. 64'er Nr. 377/88

376. 64'er Nr. 378/88

377. 64'er Nr. 379/88

378. 64'er Nr. 380/88

379. 64'er Nr. 381/88

380. 64'er Nr. 382/88

381. 64'er Nr. 383/88

382. 64'er Nr. 384/88

383. 64'er Nr. 385/88

384. 64'er Nr. 386/88

385. 64'er Nr. 387/88

386. 64'er Nr. 388/88

387. 64'er Nr. 389/88

388. 64'er Nr. 390/88

389. 64'er Nr. 391/88

390. 64'er Nr. 392/88

391. 64'er Nr. 393/88

392. 64'er Nr. 394/88

393. 64'er Nr. 395/88

394. 64'er Nr. 396/88

395. 64'er Nr. 397/88

396. 64'er Nr. 398/88

397. 64'er Nr. 399/88

398. 64'er Nr. 400/88

399. 64'er Nr. 401/88

400. 64'er Nr. 402/88

401. 64'er Nr. 403/88

402. 64'er Nr. 404/88

403. 64'er Nr. 405/88

404. 64'er Nr. 406/88

405. 64'er Nr. 407/88

406. 64'er Nr. 408/88

407. 64'er Nr. 409/88

408. 64'er Nr. 410/88

409. 64'er Nr. 411/88

410. 64'er Nr. 412/88

411. 64'er Nr. 413/88

412. 64'er Nr. 414/88

413. 64'er Nr. 415/88

414. 64'er Nr. 416/88

415. 64'er Nr. 417/88

416. 64'er Nr. 418/88

417. 64'er Nr. 419/88

418. 64'er Nr. 420/88

419. 64'er Nr. 421/88

420. 64'er Nr. 422/88

421. 64'er Nr. 423/88

422. 64'er Nr. 424/88

423. 64'er Nr. 425/88

424. 64'er Nr. 426/88

425. 64'er Nr. 427/88

426. 64'er Nr. 428/88

427. 64'er Nr. 429/88

428. 64'er Nr. 430/88

429. 64'er Nr. 431/88

430. 64'er Nr. 432/88

431. 64'er Nr. 433/88

432. 64'er Nr. 434/88

433. 64'er Nr. 435/88

434. 64'er Nr. 436/88

435. 64'er Nr. 437/88

436. 64'er Nr. 438/88

437. 64'er Nr. 439/88

438. 64'er Nr. 440/88

439. 64'er Nr. 441/88

440. 64'er Nr. 442/88

441. 64'er Nr. 443/88

442. 64'er Nr. 444/88

443. 64'er Nr. 445/88

444. 64'er Nr. 446/88

445. 64'er Nr. 447/88

446. 64'er Nr. 448/88

447. 64'er Nr. 449/88

448. 64'er Nr. 450/88

449. 64'er Nr. 451/88

450. 64'er Nr. 452/88

451. 64'er Nr. 453/88

452. 64'er Nr. 454/88

453. 64'er Nr. 455/88

454. 64'er Nr. 456/88

455. 64'er Nr. 457/88

456. 64'er Nr. 458/88

457. 64'er Nr. 459/88

458. 64'er Nr. 460/88

459. 64'er Nr. 461/88

460. 64'er Nr. 462/88

461. 64'er Nr. 463/88

462. 64'er Nr. 464/88

463. 64'er Nr. 465/88

464. 64'er Nr. 466/88

465. 64'er Nr. 467/88

466. 64'er Nr. 468/88

467. 64'er Nr. 469/88

468. 64'er Nr. 470/88

469. 64'er Nr. 471/88

470. 64'er Nr. 472/88

471. 64'er Nr. 473/88

472. 64'er Nr. 474/88

473. 64'er Nr. 475/88

474. 64'er Nr. 476/88

475. 64'er Nr. 477/88

476. 64'er Nr. 478/88

477. 64'er Nr. 479/88

478. 64'er Nr. 480/88

479. 64'er Nr. 481/88

480. 64'er Nr. 482/88

481. 64'er Nr. 483/88

482. 64'er Nr. 484/88

483. 64'er Nr. 485/88

484. 64'er Nr. 486/88

485. 64'er Nr. 487/88

486. 64'er Nr. 488/88

487. 64'er Nr. 489/88

488. 64'er Nr. 490/88

489. 64'er Nr. 491/88

490. 64'er Nr. 492/88

491. 64'er Nr. 493/88

492. 64'er Nr. 494/88

493. 64'er Nr. 495/88

494. 64'er Nr. 496/88

495. 64'er Nr. 497/88

496. 64'er Nr. 498/88

497. 64'er Nr. 499/88

498. 64'er Nr. 500/88

499. 64'er Nr. 501/88

500. 64'er Nr. 502/88

501. 64'er Nr. 503/88

502. 64'er Nr. 504/88

503. 64'er Nr. 505/88

504. 64'er Nr. 50



## Oscar

Ein schwerbewaffneter Einzelkämpfer muß sich durch feindliches Territorium schlagen. Jeder Schritt birgt eine neue Gefahr, der er nur dank seiner übermenschlichen Kräfte entgehen kann.



Oscar hat's nicht leicht. Bei einem Spaziergang ...

**D**ie Welle der »Ghosts'n Goblins«-Nachzehr ist heute nicht veräbbt. Der einsame Krieger im Kampf gegen das Böse ist nach wie vor gefragt. »Oscar« wartet allerdings mit einer Besonderheit auf. Man dachte anscheinend, daß der Spieler mit nur einem Feuertopf unterfordert sei. Bei diesem Spielautomaten zieren nicht weniger als deren drei das Schallplätt. Natürlich darf auch ein Joystick nicht fehlen.

Am Anfang seiner Odyssee ist der wackere Streiter für Recht und Ordnung nur schlecht bewaffnet. Ein Maschinengewehr ist die einzige Waffe, die gleich zu Beginn einsatzbereit ist. Darüber hinaus verfügt er über eine enorme Sprungkraft. Weitere Waf-

fensysteme muß sich Oscar erst im Laufe des Spiels erkämpfen

Am linken Rand des Bildschirms sieht man eine Leiste, auf der verschiedene Extras aufgestellt sind (Springer, Granate, Rakete, erhöhte Schußkraft und Gewehr). Das Extra, das gerade aktiv ist, leuchtet orange auf. Sobald Sie einige Feinde abgeschossen haben, wird entweder ein «N» oder ein «M» sichtbar. Sobald man den Buchstaben aufgesammelt hat, verschiebt sich das orange Feld um eine Stelle (bei N), beziehungsweise um zwei Stellen (bei M) nach rechts. Per Druck auf Feuerknopf Nummer 3 erhalten Sie die orange aufleuchtende Extrawaffe. Wird «Springen» aktiviert, verbessert sich natür-



... und darf selbst bei Klettertouren das Ballern nicht vergessen

[illegible]

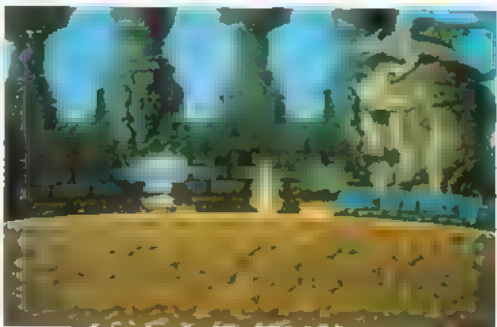
Gut.

Er spielt sich nämlich sehr gut. Wer sich schon für Ghosts'n Goblins begeistert hat, wird an Oscar seine Freude haben. Dutzende von stämmigen Gegnern, die wild um sich schießen, viele verschiedene Landschaften und genügend Oberschurken halten Sie in Trab.

Besonders erfreut war ich, als ich feststellte, daß die verschiedenen Gegner sich allesamt ausdrücken lassen, wenn man nur die richtige Taktik herausfindet (und natürlich sehr schnell reagiert). Nur mit Glück werden Sie bei Oscar nicht weit kommen. Und das ist auch gut so, denn nichts stört mich mehr, als Situationen, die man nur mit viel Glück übersteht.

Die Programmierer von »Oscar« haben sich ganz schön was einfaches lassen. Drei Feuerknöpfe, von denen allerdings nur zwei ständig gebraucht werden, sind recht ungewöhnlich. Weniger novativ ist dagegen das Spielprinzip.

Dank der aufwendigen Grafik ist Oscar trotzdem einer der interessanteren neuen Automaten.



...trifft er auf so manchen gefährlichen Anstreifer...

lich ihre Sprungkraft. Neben N und M können auch noch andere Buchstaben auftauchen. »B« steht für Bonuspunkte und »E« für mehr Energie. Während der Buchstabe »T« für einen Zeitbonus sorgt, ist »Z« gleichbedeutend mit Zeitverlust. Wenn Sie 30 »K«-s aufgesammelt haben, wird Ihnen zur Belohnung ein Zusatzleben geschenkt.

Jede Szene wartet mit anderer Grafik und neuen Musikstücken auf. Das Spielfeld scrollt mal von rechts nach links (zum Beispiel im Urwald oder in Gebäuden), mal von oben nach unten (zum Beispiel wenn Sie mit einem Aufzug fahren oder eine Felswand herunterklettern). Am Ende eines Abschnittes wartet regelmäßig ein Overmatch, den man nur mit viel Mühe und einer bestimmten

ten Taktik erledigen kann. Ein Zeitlimit hindert Sie daran, sich während des Spiels eine kleine Ruhepause zu gönnen.

Neben der stetigen Musik-  
berieselung können die ver-  
schiedensten Soundeffekte  
aus den Lautsprechern des  
Automaten als Angreifer auf-  
zufallen, würde den Rahmen  
des Testberichts sprengen.

Oscar ist ein Action-Adventure das mit Grafik und Sound nicht geizt. Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei der Action. Einige Gegner lassen sich allerdings erst dann vernichten wenn sich der Spieler eine Angriffs- beziehungsweise Verteidigungs-faktik zurechtgelegt hat. Die Wahl der richtigen Waffe spielt dabei eine wichtige Rolle. Nur mit Ba lernen ist es bei Oscar bei weitem nicht getan. (m)



# Exklusiv bei Markt & Technik

F. Müller, Paderborn

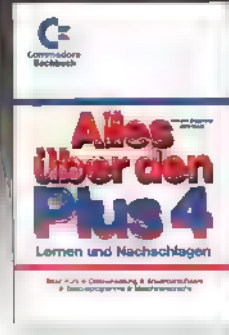
## C64 - GEOS 1.3 deutsch

1989, 571 Seiten, inkl. Diskette  
Inhaltsverzeichnis des Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuchs zum Betriebssystem GEOS-Version 1.3.  
Bestell-Nr. 90578 ISBN 3-89090-385-1  
DM 59,- sFr 54,30/65 480,20

F. Müller, Paderborn

## C64 - Alles über GEOS 1.3

1987, 461 Seiten, inkl. Diskette  
Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der englischen Betriebssysteme GEOS mit vielen Hilfen und Beispielen zusammen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Mikroassembler und Mentor zur Programmierung, Modifikation und Analyse von GEOS.  
Bestell-Nr. 90491 ISBN 3-89090-386-9  
DM 49,- sFr 45,10/65 382,20



W. Besenthal, J. Müss

## Alles über den Plus/4

1987, 373 Seiten  
Das Buch enthält übersichtlich gegliedert alle Informationen über die praktische Arbeit am Computerneuling. Das Ausgangspunkt ist ein komplettes BASIC-Kurz, der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit dem Programmieren führt.  
Bestell-Nr. 90410 ISBN 3-89090-384-0  
DM 39,- sFr 35,90/65 304,20

W. Besenthal, J. Müss

## Alles über den C16

1986, 292 Seiten  
Alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind. BASIC-Kurz mit Beispielen, strukturiertes Programmieren, Dateiverwaltung, Grafikprogrammierung, Tips und Tricks.  
Best-Nr. 90385 ISBN 3-89090-385-1  
DM 39,- sFr 35,90/65 304,20

W.

Bestellungen und Aufträge bitte an Markt & Technik, Postfach 10 00, D-4000 Düsseldorf 10, oder an Markt & Technik, Postfach 10 00, D-4000 Düsseldorf 10.



F. Müller

## C64 für Insider

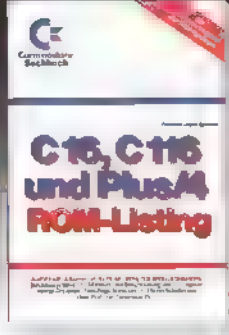
1989, 550 Seiten  
Das ROM-Listing ist eines der wichtigsten Werkzeuge des erfahrenen Programmierers. Dieses benötigt er eine komplette Beschreibung der RAM-Speicherzellen, von Betriebssystem und Disk-Interpretation. Die Besonderheit dieses Werkes liegt in der detaillierten Auflistung der ROM-Routinen, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Register, der die interne Zusammenhänge liefert. Auch wenn Sie schon ein C64-ROM-Listing besitzen – dieses neue Werk sollte Sie nicht entgehen lassen. Selbst wenn Sie nur einen Preis zahlen, der sich nach neuen Informationen, können Sie sich nicht leisten.  
DM 59,- sFr 54,30/65 480,20



Commodore Sachbuchreihe

## Alles über den C64

2. Auflage, 986, 514 Seiten  
Dieses umfangreiche Grundlagenbuch enthält neben einem umfassenden BASIC-Lexikon alle Informationen und Tips, die der Spezialist zur Grafik- und Musikprogrammierung benötigt. Mit Anhang zum Betriebssystem GEOS.  
Best-Nr. 90379 ISBN 3-89090-379-7  
DM 59,- sFr 54,30/65 480,20



Ch. Spitzner

## ROM-Listing C16, C116, Plus/4

1987, 436 Seiten  
Ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Interpreters, Betriebssystems und Monitors. Mit Beschreibung der wichtigsten Kernel-Routinen, Zero-Page-Adressen und Schnittstellen.  
Best-Nr. 90425 ISBN 3-89090-425-4  
DM 49,- sFr 45,10/65 382,20



H.-R. Henning

## Programmieren mit Amiga-BASIC

1987, 348 Seiten, inkl. Diskette  
Einführung in die Programmierung des Amiga-BASIC. Grafik, Sprites, Sprachausgabe, sequentielle Dateien, Fenster, Zeichnung, Musik, Tips und Tricks.  
Dem Buch liegt eine Diskette mit über 100 Programmbeispielen bei.  
Hard- und Software-Anforderungen: Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 1 MB Arbeitsspeicher, gedruckter oder grafikfähiger Mausrücken und ein Joystick.  
Amiga-BASIC von Microsoft.  
Bestell-Nr. 90434 ISBN 3-89090-434-3  
DM 59,- sFr 54,30/65 480,20

**Markt & Technik**  
Zeitschriften, Bücher  
Software, Schulung

Markt & Technik Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Computereingeschafften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser



# Atari Games: Von Anfang an (Teil 3)

Wie entsteht ein Spiel-Automat? Warum sind diese Automaten eigentlich Heimcomputern überlegen?  
Der dritte und letzte Teil der Atari-Story gibt Antwort.

Im Sommer 1987 konnten wir bei einem Amerika-Besuch hinter die Kulissen von Atari Games gucken. Linda Benzler und Chris Downing zeigten uns, wie Spielautomaten programmiert und hergestellt werden. Außerdem gaben Sie einige interessante Kommentare über Atari Games und die Spielhallen-Szene im allgemeinen.

Wie in der letzten Folge erwähnt, wurde Atari Games 1984 vom japanischen Automaten-Hersteller Namco aufgekauft. Doch trotzdem blieb bei Atari vieles beim alten. Namco schreibt Atari nicht vor, was für Automaten gemacht werden müssen, und drängt Atari auch keine japanischen Geräte auf. Vielmehr tauschen die beiden untereinander die Automaten aus, denen auf den jeweiligen Märkten gute Chancen eingeräumt werden. So gibt es fast alle Namco-Automaten unter dem Atari-Label in den USA und Europa zu finden. Die amerikanischen Namco-Automaten werden auch bei Atari hergestellt, Namco übernimmt die Produktion der für Japan bestimmten Atari-Automaten.

Daß es keine Zwangsehe ist und es durchaus mal zu einer Seitensprung kommen kann, wird dadurch bewiesen, daß Atari auch Automaten von anderen Firmen im Angebot hat. So vertreibt Atari in Amerika das Basketball-Spiel "Dunk Shot" von Namco-Konkurrent Sega.

Das Wichtigste und Interessanteste bei Atari ist aber immer noch die Automaten-Entwicklung. Chris Downing, Chef einer von zwei Entwickler-Truppen, erzählte uns, wie der Zeitplan eines typischen Atari-Automaten aussieht.

Einmal im Jahr veranstalten wir ein großes Entwickler-Treffen mit allen Programmierern, Hardware-Designern, der

Marketing-Abteilung und allen anderen an der Entwicklung beteiligten Mitarbeiter. Dort diskutieren wir neue Spielideen, die in der nächsten Zeit verwirklicht werden sollen. Wenn uns eine Idee brauchbar erscheint, entsteht zu diesem Zeitpunkt eine meist zwei Seiten lange Kurzbeschreibung des Projekts.

Der nächste Schritt ist, daß wir uns aus all den Kurzbeschreibungen die Projekte

teuer die Entwicklung wird. Das Paket beschreibt den Automaten so gut, als wäre er schon fertig. Bis dahin ist aber noch kein einziges Bit programmiert. Dann wird erst in einer weiteren langen Konferenz entschieden, ob wir das Spiel tatsächlich machen wollen. Es sind schon öfter Projekte in diesem fortgeschrittenen Stadium abgebrochen worden.

Danach kann es bis zu einem Jahr dauern, bis unsere



Exklusiv in Power Play: Die allererste, voll funktionstüchtige Prototyp-Platine von "Gauntlet". Leider sind auf dem Foto die vielen nachträglich gelöteten Drähte nicht zu sehen.

rauspicken, die am vielversprechendsten aussehen und die wir mit unseren Programmierern realisieren können. Einige Monate darauf folgt das "Project Initiation Package", ein riesiges Bündel Papier, das das Spiel so gut wie möglich beschreibt. Hier arbeiten Designer, Programmierer, Grafiker und Sound-Spezialisten schon sehr eng zusammen. In diesem Papier sind handgemalte Bildschirm-Darstellungen zu sehen, Beschreibungen aller Sound-Effekte, technische Zeichnungen der Steuerelemente, Vorschläge für einen Gehäuswurf. Außerdem wird festgelegt, welche Hardware wir benötigen und wie

Programmierer eine erste Version des Automaten fertiggestellt haben. Manchmal arbeiten sie mit einer völlig neuen Hardware, neuen Prozessoren, neuer Grafik-Elektronik. Sie haben nur verhältnismäßig wenig Zeit, sich in der neuen Computer-Realität zu bewegen, denn das Projekt muß zu einem bestimmten Zeitpunkt fertig werden.

Sind Programm und Hardware des Automaten fertig, wird er ausgetestet. Zu diesem Zweck stellen wir Prototypen in einige Spielhallen in der Nähe und beobachten, wie die Spieler das Gerät aufnehmen. Wenn diese Leute Verbesserungsvorschläge haben, ver-

suchen wir diese umzusetzen. Wenn es den Leuten überhaupt nicht gefällt, dann vergessen wir die ganze Sache und fangen mit etwas Neuem an. Es könnte uns viel teurer, ein paar tausend Automaten zu bauen, mit denen dann keiner spielt, als einfach zu sagen: Begraben wir's.

Alles in allem benötigt ein Automat von der ersten Idee bis zum fertigen Test-Gerät etwa ein bis zwei Jahre. Deswegen lassen wir uns nur sehr ungern in die Karten gucken, was wir gerade Neues produzieren. Wenn uns jemand eine Idee wegschnappen würde, bevor wir den Automaten fertig haben, würden wir eine ganze Menge Geld verlieren.

Nach diesem langen Monolog können wir Chris gezielte Fragen über die Hardware und Software der Spielautomaten stellen.

Spielautomaten bedrucken am meisten durch ihre überlegene Technik, Sound, Grafik und nicht zuletzt Prozessor-Leistung übertreffen den typischen Heimcomputer um Klassen.

Der Sound in einem Atari-Automaten wird mit drei verschiedenen Baugruppen erzeugt. Die eine Baugruppe beschäftigt sich mit der Sprache und den digitalisierten klingenden Geräuscheffekten. Diese Sachen werden nicht einfach digitalisiert und wieder abgespielt, wie beispielsweise auf einem Amiga. Im Automat ist ein spezieller Soundchip, der die digitalisierten Daten besonders packt und bearbeitet. So benötigt man für eine Sekunde sehr gut verstandener Sprache nur 2 KBit (entspricht etwa einem viertel KByte). Für den technisch interessierten Leser: Das Pack-Verfahren heißt LPC - Linear Predictive Coding.

Für die Musik und viele andere Sound-Effekte verwendet man FM-Synthese-Sound-Chips von Yamaha, wie sie auch in handelsüblichen Synthesizern zu finden sind. Einfache Sound-Effekte werden jedoch von einem kleinen Chip übernommen, der schon seit über zehn Jahren treu seinen Dienst tut: Pokey. Er sorgte schon im Atari XL/XE für den Sound und wird heute noch von Atari Games verwendet. Alles in allem hat ein typischer Atari-Automat mindestens vier bis acht Sound-Kanäle - in Stereo, versteht sich.

Aus wir die Entwickler von



Atari nach dem Grafik-Chip fragen, ernten wir nur Lachen und kurz darauf eine klare Antwort: Ein Spiel-Automat hat gar keinen Grafik-Chip! Klar, daß das Bild des Automaten irgendwoher kommen muß. In einem normalen Computer übernimmt ein einzelner spezieller Chip diese Aufgabe. Nicht so bei den Automaten von Atari. Hier legt man auf besondere Eigenschaften Wert, die zur Zeit kein einzelner Videochip bieten kann. Deswegen befindet sich im Automaten eine ganze Video-Elektronik, die aus mehreren Dutzend Chips besteht. Diese Elektronik ist wiederum in einzelne spezielle Baugruppen aufgeteilt. Da gibt es zum Beispiel eine Sprites-Elektronik, die in der Lage ist, Hunderte von Sprites gleichzeitig darzustellen. Um genau zu sein: In acht Rasterzeilen werden bis zu 50 Sprites verarbeitet, da der Bildschirm normalerweise mindestens 200 Rasterzeilen hat, sind das maximal über 1000 Sprites gleichzeitig.

Eine weitere Baugruppe beschäftigt sich mit dem Hintergrund, vor dem sich die Sprites bewegen. In der Fachsprache von Atari heißt der Hintergrund »Playfield«. Ein Playfield besteht normalerweise aus 8 x 8 Punkte großen »Megapixels«. Diese Struktur ist vergleichbar mit dem veränderbaren Zei-



nale Bild der Rennstrecke wie aus Bauklötzchen mit Mega-Pixels aufgebaut.

Zum Thema Farbenpracht: Jedes der über 1000 Sprites und jeder Mega-Pixel des Playfields kann 16 verschiedene von den anderen Sprites und Mega-Pixels völlig unabhängige Farben annehmen. Die Farbpalette besteht aus mindestens 4096 Farben. Bei Geräten der neuen Generation sind es sogar noch mehr.

Die Grafik-Auflösung der einzelnen Automaten variiert. »Indiana Jones« oder »Road Runner« kommen mit einer Auflösung von 320 x 256 Bildpunkten aus. Bei Atari werden diese Geräte auch als System 1-Geräte bezeichnet, denn diese Automaten lassen sich innerhalb kürzester Zeit umrü-

cken. Die Grafiker von Atari, die diese enorme Hardware-Power ausnützen wollen, arbeiten zum Maßen ihrer Bilder und Sprites mit handelsüblichen Heimcomputern. So findet man auf dem Arbeitsplatz vieler Grafiker einen Atari ST. Mit diesem Computer werden Sprites und Mega-Pixels entworfen. Die Grafik von »Gauntlet« und »Gauntlet II« wurde beispielsweise zum großen Teil auf dem ST gezeichnet. Besitzer des Programms »Neochrome« kennen vielleicht das Gauntlet-Titelbild von Atari-Games-Grafiker Alan Murphy. Dies ist nicht nur ein Demo, sondern die Original-Vorlage für den Automaten.

Das wirkt natürlich ein ge-  
weitere Fragen auf: Wie kommt die Grafik vom ST in den Automaten? Auf was für einem Computer werden überhaupt die Automaten-Spiele programmiert?

Atari Games verwendet in seinen Automaten einen T11-Prozessor von Digital mit einer Taktfrequenz von etwa 7 Megahertz. Dieser Chip ist noch leistungsfähiger als ein 68000, der im ST oder Amiga zu finden ist. Die T11-Serie findet schon seit Jahren Verwendung in den VAX-Computern, die als teure aber leistungsfähige Arbeitsperle für jeden Bedarf angesehen werden.

Auch Atari hat einige VAXen. Vier Stück tun schon seit einigen Jahren ihren Dienst im Computerraum von Atari, zwei brandneue MicroVAXen sind kürzlich dazugekommen. Diese Computer werden für so ziemlich alles eingesetzt, wofür man Computer benutzen kann: Buchhaltung, Lagerverwaltung, Auftragsbearbeitung und Spiele-Programmierung.

Daß Programmierer Nachtmenschen sind, ist kein Geheimnis. Programmierer kom-

men niemals vor dem späten Nachmittag ins Büro und bleiben dann bis in die frühen Morgenstunden vor dem Monitor. Doch bei Atari Games kann jeder Programmierer sofort eine logische Begründung für diese Arbeitszeiten liefern: Über Tag laufen die Buchhaltungsprogramme, und den Spiele-Entwicklern steht nur ein kleiner Teil des Computersystems zur Verfügung. Nachts hingegen werden die VAXen nur von den Entwicklern benutzt; deren Programme laufen jetzt wesentlich schneller ab. Und da Programmierer legen auf hohe Arbeitsgeschwindigkeit viel Wert: Zur Zeit werden alle Automaten in der Sprache »C« programmiert. Das Übersetzen der Programme für den T11-Prozessor verständliche Instruktionen, kurz auch »compilieren« genannt, würde tagsüber viel zu lange dauern. Nachts hingegen ist das eine Sache von wenigen Minuten.

## Nachts wird die VAX frei

Compiliert werden muß oft. Die Automaten-Programme sind nämlich sehr umfangreich, sie benötigen weit über 100 KByte. Grafik und Sound zählen nicht mit, es handelt sich nur um das reine Programm.

Und wie kommt das Programm nun in den Automaten? Um diesen Vorgang zu beschreiben, fällt uns nur ein Wort ein: abenteuerlich. Das VAX-System ist nämlich indirekt mit einem Prototyp-Automaten verbunden. Normalerweise werden in einem Automaten ja ROMs mit dem Programm und den Grafik- und Sound-Daten eingesetzt. Nun können die Programmierer aber nicht wegen jeder kleinen Änderung neue ROMs herstellen lassen. Deswegen wird anstelle der ROMs eine ROM-Simulations-Platine eingesetzt. Diese Platine wird von der VAX mit dem compilierten Programm sowie den Grafik- und Sound-Daten gefüttert. An der VAX hängen zusätzlich die Terminals der Programmierer, an denen programmiert wird, sowie die anderen Computer, die für das Zeichnen der Grafik und das Digitalisieren der Sounds benötigt werden. Anders als bei einem C64, bei dem alles in einem Computer steckt, ist hier die Software-



Ein typischer Arbeitsplatz eines Atari-Programmierers. Hier werden gerade die letzten Details von »A.P.S.« programmiert.

chensatz eines Commodore 64 oder Atari XL. Die Playfields dürfen um einiges größer sein als der Bildschirm und werden von der Elektronik automatisch stufenlos gescrollt. Auch bei einem 3D-Spiel wie »Roadblasters« wird das dreidimensio-

nen. Mit ein paar neuen ROMs, und ein paar Aufklebern macht man aus »Marble Madness« »Road Blasters«. Die Automaten der System 2-Serie wie »PapaBoy« arbeiten sogar mit der Auflösung von 512 x 384.



Entwicklung auf einen ganzen Berg von Geräten verteilt, die zusammen einige hunderttausend Mark kosten. Eines unserer Bilder zeigt den Kabel-Verhau, der bei solch komplexer Verdrahtung entsteht.

Da wir hier unter den Experten für Automaten-Spiele sind, beginnen wir, noch ein paar allgemeine Fragen über den Arcade-Markt zu stellen, bei denen wir erschöpfend Antwort bekommen.

Was war eigentlich aus den Laserdisc-Automaten geworden? Vor fünf Jahren galten diese Geräte als das Nonplus-ultra der Technik; Fachleute meinten gar, daß die Automaten mit normaler Grafik nun tot seien, und daß den Firmen vom Laserplattenspieler die Zukunft gehören würde.

## Laserdisc-Legende

Die Antwort der Atari-Techniker leuchtet ein. Bei all der Euphorie wurde übersehen, daß die Laser-Plattenspieler sehr fehleranfällig sind. Die präzise Optik hielt dem Spielhallen-Betrieb meist nicht stand, die Geräte mußten dauernd repara-

riert werden, waren länger kaputt als in Betrieb. Deswegen waren Aufsteller bald nicht mehr an den Laser-Automaten interessiert, so daß diese schnell wieder aus den Spielhallen verschwanden.

Atari ist sehr vorsichtig, wenn es darum geht, neue Produkte zu entwickeln. Kein Wort darf an die Öffentlichkeit dringen, damit niemand die Ideen von Atari aufgreift und früher mit einem entsprechenden Automaten auftaucht. Ist die Lage in diesem Markt denn wirklich so schlimm?

Der Ideen-Klau ist wirklich das Schlimmste in der Automaten-Branche. Bei den sehr hohen Entwicklungskosten muß man total sichergehen, daß niemand anderer zuvorkommt. Denn die erfolgreichsten Spiel-Automaten lebten einzig und allein von der neuartigen Idee, die dahintersteckte, und nicht so sehr von der technischen Ausführung.

Andere Firmen werden sogar durch Software-Piraterie bedroht. Es gibt tatsächlich Platten-Piraten, die aus einem Automaten die ROMs klauen und billige Kopien dieses Automaten anbieten kön-

nen. Von solchen Machenschaften sind aber nur die Firmen bedroht, die stets dieselben Standard-Platten verwenden, die leicht nachzubauen sind. Bei Atari ist man sicher, daß so etwas nicht passieren kann, denn die Automaten verwenden eine Menge neu entwickelter Spezial-Chips.

Ist man bei Atari eigentlich zufrieden mit den Heimcomputer-Umsetzungen der Automaten? Hat man Einfluß auf die Qualität der Umsetzung?

Richtig zufrieden ist man bei Atari nur mit wenigen Umsetzungen. Allerdings sind die Entwickler auch oft genug erstaunt, was alles aus den kleinen Heimcomputern rausgezinkt wird. Einen richtigen Einfluß auf die Konvertierungen hat man nicht. Ist eine Lizenz für eine Umsetzung erstmal vergeben, kann die Software-Firma beinahe machen, was sie will. Wenn diese Firma dann aber zuviel Mist baut, würde man sich bei Atari schon mal überlegen, ob diese Firma noch weitere Lizenzen erhält.

Firmen wie Sega beindrucken Automaten-Spieler in

Augenblick durch ausgefuchste, sich bewegende Automaten wie »Afterburner«, »Space Harrier« und »Out Run«. Atari hält sich bei solchen hydraulischen Mätzchen zurück. Der Grund sind die hohen Produktionskosten für einen Automaten mit Hydraulik. Ein Aufsteller muß mehrere zehntausend Mark für einen solchen Automaten hininführen. Atari hält die Preise bei seinen Geräten lieber gering, damit sich auch kleinere Aufsteller mehrere Automaten leisten können.

In den nächsten Monaten steht einiges von Atari ins Haus. Angepeilt ist, im Jahr etwa sechs Automaten aus eigener Produktion in die Spielhallen zu bringen. Darunter werden viele Titel mit neuen Spielideen sein. Aber getreu dem Trend von »Arkanoid« und »Super Qix« wird man in Zukunft auch alte Spiele mit neuen Ideen und besserer Grafik aufpöppeln. Was das alles genau vorbereitet wird, wurde uns natürlich nicht verraten. Das Versprechen, über die neuesten Automaten Informationen für die Power Play-Leser zu bekommen, haben wir aber mit nach Hause genommen. (bs)



**Interfunk**  
FACHGESCHÄFT

**(RADIO) WEISS**



**COM  
PLAY**

Hohenzollernring 29 • 5000 Köln  
Telefon 0221/25 24 57

**Hand  
drauf!**

**Amiga 500/1000 Spiele**

NEL Leaderboard NEL	65
Flight Simulator II deutsch	134
King of Chicago	84,-
Kampfschiffe	79
Balance of Power	66,-
Testdrive	60,-
Crazy Cars	44,-
Western Gun Larry	53
Western Games dt.	53
Moebius	53,-
Quantite	89,00
Ogre	83,-
Garrison	50,-

**Amiga 500/1000 Erweiterer**

CDI Mate	79,-
Domux Paint II	228,-
Amiga Sound	148,-
Amiga Krumator	264,-
Digi Paint dt.	138
Digi View	448
Buicher dt.	119,-

**IBM**

Balance of Power	84,-
Gunship	73,90
3D Helicopter	52,-

© 84 alle a Z: verfügbaren Topaket lieferbar

## Inserentenverzeichnis

Activision	13, 83
AmigaSoft	21, 45, 115
CBS	65
Complay	112
Computer Shop, Lüchow	59
Computer Shop, München	57
Computer Shop, Nürnberg	99
Computing & Sound	65
Dreiser	51
Electronic Arts	26/27, 31, 43
Fun Tastic	80
International Software Köln	51
Joysoft	61
Kingsoft	2, 116
Korona Soft	37
Markt & Technik Buchverlag	7, 46, 89, 103, 109
Med encenter Rothholz & Möller	99
Micro Partner	11
Muller	51
Radio Weiss	112
Flashware	17, 40, 73, 76/77, 87
Soyka	93
T.S. Datensysteme	51



## Archon

**Egal, ob auf C64, Atari XL oder Amiga: »Archon«, die Kreuzung aus Schach- und Actionspiel überzeugt auf jedem Computer.**

**D**u bist der Mächtigste der Mächtigen. Du bist der Archon. Dein Imperium reicht so weit wie das Firmament. Doch selbst für dich ist das Leben nicht allzu einfach. Denn irgendwo da draußen, in einem anderen Universum, gibt es einen zweiten Archon. Und er will dein Imperium.

Es wird eine Schlacht geben. Der Ausgang der Schlacht entscheidet, wer der einzig wahre Archon ist. Du sammelst deine besten Krieger um dich und nimmst Aufstellung auf dem Schlachtfeld, einem Spielbrett mit kosmischen Ausmaßen.

zieht, wird dies nicht einfach vom Brett genommen. Vielmehr wird das Feld auf dem Bildschirm vergrößert, Angreifer und Verteidiger müssen jetzt um das Feld kämpfen. Nach Ablauf dieser Action-Szene, die von beiden Spielern höchste Konzentration erfordert, verschwindet der Verlierer, der Gewinner darf auf dem Feld stehenbleiben.

Ziel der beiden Parteien ist es, entweder alle Figuren des Gegners zu schlagen oder alle fünf Kraft-Punkte zu besetzen, die sich auf dem Spielfeld befinden. Da jede Partei total andere Spielfiguren als der Geg-

spielfiguren: je dunkler ein Feld ist, desto mächtiger ist eine darauf stehende dunkle Figur und umgekehrt.

Neben dem spannenden Spiel zu zweit ist auch ein Match gegen den Computer möglich. Dieser ist nicht ein-

fach zu schlagen. Bis tief in die Nacht (oder gar den frühen Morgen) spielt man Archon aber meist nur mit einem menschlichen Gegner. Dann folgt nämlich Revanche auf Revanche auf Revanche... (bs)



Die Amiga-Version bietet aufgepepperten Sound



Die C64-Version ist schon fast fünf Jahre alt

»Archon«, gehört zu den absoluten und unerreichbaren Klassikern der Computerspiele. Es verbindet Jahrtausend alte Elemente des Schachs und anderen Brettspielen mit der jüngsten Technologie der Action-Spiele.

Gespielt wird auf einem Brett mit neun mal neun Kästchen. Die beiden Spielparteien, Licht und Dunkel, haben ihre Figuren auf jeweils einer Längsseite aufgestellt. Wie beim Schach können die Spieler nacheinander eine ihrer Figuren bewegen. Wenn eine Figur auf das Feld einer anderen

ner hat, bilden sich immer neue spannende Duelle. Und mit etwas Glück, Geschick, Zauberei und taktischem Einsatz kann ein kleiner Troll sogar eine mächtige Valkyre zu Fall bringen.

Der Zauberer jeder Partei kann bestimmte Zaubersprüche ausführen. Angeschlagene Figuren können geheilt werden, andere werden über das Brett teleportiert oder gar bewegungslos eingesperrt. Außerdem ändern einige Felder des Brettes nach jedem Spielzug ihre Farbe. Die Farben beeinflussen die Stärke der

### Kamikaze auf dem Schachfeld

Wie kommt man nur auf die Idee, ein Schachspiel mit Action-Szenen zu programmieren? Die drei von »Freetail«, die Schöpfer von Archon, hatten mehrere Ideen-Lieferanten.

Jon Freeman, Spiele-Experte, Schöpfer von vielen Fantasy-Spielen (ohne Computer) und Autor mehrerer Bücher über Brettspiele, nahm einmal an einem Schachspiel teil. Die Figuren waren Menschen, Jon spielte den Königsbauern. Wenn eine Figur eine andere schlagen wollte, wurde gekämpft. Jon konnte in einem wahnwitzigen Kamikaze-Angriff einen viel mächtigeren Springer mit in den »Tod« reißen.

Auch Paul Reiche III, ein Fantasy-Experte, mag Schach. Aber er verliert oft, denn er kann sich nach eigener Aussage nicht länger als 30 Sekunden auf einen Zug konzentrieren. Er wollte

Schach schneller machen, mit Geschicklichkeits-Aspekten versehen.

Beide erinnerten sich an den Film »Krieg der Sterne«, wo in einer Szene ein holographisches Schachspiel zu sehen ist, auf dem Monster gegeneinander kämpfen. Hinzu kam das Hintergrund-Wissen aus Hunderten von Fantasy-Rollenspielen, -Romanen und -Filmen, um Handlung und Figuren auszudenken.

Programmiererin Anne Westfall fügte schließlich die Ideen und Konzepte der beiden zu einem Spiel zusammen, programmierte es in nur sechs Monaten. Es gibt keinen Streit, wenn Anne sagt, sie habe Archon gemacht. Am meisten stolz ist sie darauf, daß man beim Spielen von Archon total vergißt, daß es ein Computerspiel ist. Wir geben ihr Recht. (bs)



# POWER PLAY VORSCHAU

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 21. März 1988



## Zentnerweise Spiele-Tests

Die neuen Computerspiele-Tests dürfen auch in der nächsten Ausgabe nicht fehlen. C64-, ST-, Amiga-, Schneider- und PC-Fans werden im Test-Teil viele Besprechungen für ihre Computer finden. Im Bild sieht Ihr rechts U.S. Golds »Rolling Thunder« für den CPC.

## Erde retten leicht gemacht

Beim neuen Sega-Cartridge »Global Defense« haben Sie alle Joypads voll zu tun, um die Erde vor Raketenschauern zu behüten. Nintendo-Fans dürfen sich auf das Autorennen »Rad Racer« freuen. Im nächsten Videospiel-Teil gibt's natürlich noch viele andere Tests für Sega, Nintendo und VCS.



## Automaten-Action

Spielhallen-Trends stehen im Mittelpunkt der nächsten Power Play. Wir besuchen die internationale Automaten-Messe in Frankfurt, auf der die neuesten Spielhallen-Maschinen zu sehen waren. Darunter sind bestimmt viele Titel, die für Heimcomputer umgesetzt werden.



## Außerdem:

Eine ordentliche Portion neuer Spiele-Tips, POKEs und Karten ★ Lucasfilm Games präsentiert die Simulation »Strike Fleet« ★ »Black Lamp« – das neue ST-Spiel der »Star Trek«-Programmierer ★ Wettbewerbe ★ Stories ★ Starkiller ist gelandet: Die Galaxis fiebert der nächsten Folge entgegen.

## Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmir Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (fg)

Art-Director: Friedemann Porscha

Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg), Redaktionsassistent: Rita Giehl (289)

Titelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design  
Titelrealisation: Heinz Rauner

Fotografie: Jens Jancke

Layout: Erich Schulze (Chef-Layouter)  
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Gesamt-Anzeigenverkaufsleiter: Ralph Peter Rauchs

Anzeigenverkaufsteilung: Alexander Narings

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,

Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,

Tel. (042) 415656, Telex: 862329 mut ch

USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;

Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Patricia Schiede (172), Monika Bursag (147)

Marketingleiter: Hans Hört (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

**Bezugsmöglichkeiten:** Laser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

**Bezugspreis:** Das Einzelheft kostet DM 6,50

**Druck:** SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

**Urheberrecht:** Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Happy-Computer«.

**Verantwortlich:**

Für redaktionellen Teil: Michael Lang

Für Anzeigen: Britta Fiebig

**Redaktionsdirektor:** Michael M. Pauly

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt, Otmir Weber

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

**Telefon-Durchwahl im Verlag:**

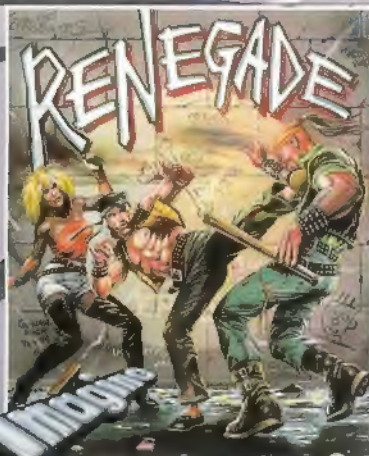
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.



# COIN-OP NEWS

Alle  
Produkte  
mit deutscher  
Anleitung

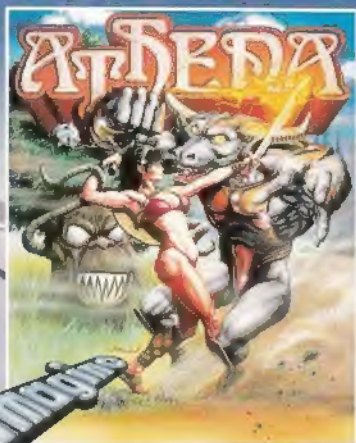
Grainimporter enthält  
keine deutschen  
Anleitungen



**Denn sie wissen nicht,  
was sie tun!**

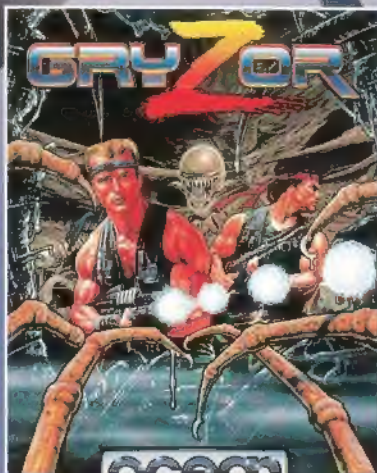
Die Abenddämmerung beginnt, und Sie befinden sich auf dem Weg zu einem aufregenden Rendezvous. Nur – Sie sind nicht allein! Mit der Dunkelheit kommt die Halbwelt auf die Straßen. Skrupellose Outlaws, die nur ihre eigenen Gesetze kennen.

Die Liebste wartet – stellen Sie sich der Gefahr!



**Entführung ins Land der Schrecken!**

Freud und gefährlich ist das Horror-Land, in das die bildschöne Prinzessin Athena entführt wurde! Doch sie wird sich rächen... Das Blut von 100 Samurai fließt in Athenas Adern. Es gibt ihr die Kraft und den Mut, das Böse zu bewegen!



Werden Sie Gryzor, der kampferprobte Held, auf seinem Feldzug gegen grausame Geschöpfe fremder Welten. Gefahren lauern überall... Doch nichts kann Sie aufhalten, sich auch dem letzten Kampf zu stellen, der Konfrontation mit der Verkörperung des Bösen!

ariolasoft 

**ocean**



# 2x16=32

COMPUTER

BIT

TITEL

Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur **KINGSOFT** bieten!



## IRIDON

Unser neuester Action-Renner für den AMIGA. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digsounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt.

Für AMIGA.

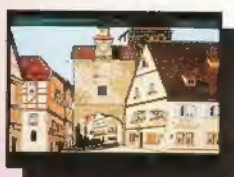
**49.<sup>95</sup>**



## EMETIC SKIMMER

Ihre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausrüstung durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn zu zerstören. Für AMIGA.

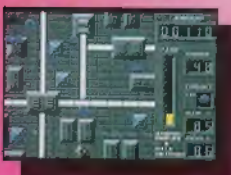
**49.<sup>95</sup>**



## MIKE - THE MAGIC DRAGON

Mike ist ein kleiner Drachenspross, der vom Professor Dragen Drachenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht. Für AMIGA.

**29.<sup>95</sup>**



## TERRA NOVA

Hervorragendes Weltraumspiel mit weich scrollender, schön gezeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Gegnern. Für ATARI ST.

**29.<sup>95</sup>**

## Weitere **KINGSOFT**-Hits für **AMIGA**

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	QUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	19.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

## Weitere **KINGSOFT**-Hits für **ATARI ST**

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	29.95	SPACE PILOT	29.95
KARATE MASTER	29.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUIWI	49.95	WILLY THE KID	29.95

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Graupreise haben keine deutsche Anleitung! Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für AMIGA und ST - am besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

**basar**

**Brickmann**

**DMF**

Horten, Horten, Horten.

KARSTADT  
computer-center

**TOYS 'R US**  
**RATIO**

**VOBIS**

**WANTED**  
KINGSOFT sucht  
**PRO**  
GRAMMIERER  
Für fast alle Computer-Typen, die gegenwärtig in der Welt existieren, suchen wir internationale Talente. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich nach heute an uns.

**SPITZEN-SOFTWARE  
MADE IN GERMANY**

**KINGSOFT**

GRÜNER WEG 29 · D-5100 AACHEN  
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54